

سلسلة الاختراق الثقافي (11) 2022

الأنمي

وأثره في الجيل العربي

حيدر محمد الكعبي

المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية
يعنى بالاستراتيجية الدينية والمعرفية / النجف الاشرف
www.iicss.iq / islamic.css@gmail.com

بسم الله الرحمن الرحيم

سلسلة الاختراق الثقافي (١١)

الأنمي
وأثره في الجيل العربي

حيدر محمد الكعبي

المراجعة اللّغويّة
محمّد باقر جميل

التصميم والإخراج الفني
علي صاحب البرقعاوي

المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية
يعنى بالاستراتيجية الدينية والمعرفية

النجف الأشرف ٢٠٢٢م

باسمه تعالى

مُقدّمة المركز:

(الاختراق الثقافي) عنوان سلسلة إصدارات جديدة ينشرها المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية لرصد أهم المؤسسات والأشخاص والمشاريع والأعمال التي تعمل على تغريب الأمة الإسلامية وسلب هُويتها الدينية إمّا بشكل مباشر أو تحت غطاء شعارات برّاقة، مثل: الفن والأدب والتقدّم و التسامح والحضارة والمدنيّة وغيرها من الأساليب الماكرة التي تهدم كيان الأمّة بشكل ناعم وبطيء وتستبدل هُويتها وثقافتها بهُويات وثقافات دخيلة.

تهدف هذه السلسلة إلى إعلام أصحاب القرار الديني والسياسي بما يجري في الساحة الثقافيّة من خروقات خطيرة تهدد كيان الفرد والمجتمع أخلاقياً وثقافياً وسياسياً، وتُوقعه في الضلال والتيه فيصبح منكوساً، مّما يسهِّل عمليّة تغريبه والسيطرة عليه.

كما أنّ هذه السلسلة تحاول أن توقظ ضمير أصحاب القرار والنخبة الفكريّة والدينية للقيام بدراسة هذه الظواهر ومحاولة معالجة الموقف من خلال كتب ودراسات ومحاضرات وندوات وما شابهها من المشاريع الثقافية والمعرفية البديلة قبل فوات الأوان.

وهذا الكتاب الموسوم (الأنمي وأثره في الجيل العربي) يركز على موضوع مهم جداً من مواضيع الاختراق الثقافي الذي تتعرض له الأجيال العربيّة في عصرنا الحاضر، وقد وجدنا أنه على الرّغم من أهميته الكبيرة لم يلقَ الاهتمام الكافي بالدراسة والتحليل من قبل النخب العلمية كما لم يأخذ حقّه من النقاش التوعوي والثقافي، ولهذا يحتل هذا الإصدار مكانة متميزة في هذه السلسلة ويمثل خطوة فريدة من نوعها تلفت أنظار الباحثين والمثقّفين والمبلّغين لأهميته وتشجعهم على تسليط الضوء عليه أكثر والعمل على توعية المجتمع بمخاطره.

ونحن إذ نقدّم هذا العمل إلى النخبة، نروم استنهاض همم أقلامنا المستنيرة في الحوزة والجامعة للقيام باستخراج اللآلئ المخبوءة في تراثنا الإسلامي وتناول هذا الموضوع الحساس وتقديمه للجيل الجديد بحلّة جديدة تلائم روح العصر.

وآخر دعوانا أن الحمد لله ربِّ العالمين والصلاة والسلام على الرسول الأمين وآله الميامين.

الفهرست

المقدّمة:

الأنمي (anime) مفردة مشتقّة من الكلمة الإنجليزية (أنميشن Animation) التي تعني حرفياً (رسوم متحركة)، وقد تم اختصار كلمة «أنميشن» لتكون «أنمي» من أجل تمييز الرسوم المتحركة المُنتجة في اليابان عن تلك المُنتجة في غيرها من البلدان.

ويُعدّ الأنمي الوجه العالمي الأكثر شهرة لليابان، بحيث صرّح (دوريون تشونج Chung Dorion) كبير المشرفين على متحف +M في هونغ كونغ بأنّ لدى الأنمي متابعين مثل متابعي (الروك أند رول) و(سينما هوليوود)، وأضاف قائلاً: «من الممكن الجدال بأن الأنمي من أولى الثقافات العالمية وأوسعها نطاقاً»[١].

وفي بلداننا العربية صار الأنمي شبيها باللغة العالمية التي باتت أجيالنا تتقنها في القرن الحادي والعشرين، ففي عام ٢٠٠٤م عندما بعثت اليابان بشاحنات مياه للإغاثة بعد احتلال العراق، رأى العراقيون المرافقون للبعثة اليابانيّة أن عَلَم اليابان المرسوم على جوانب الشاحنات لا يعرفه كثير من العراقيين، فاقترحوا على المسؤولين اليابانيين وضع ملصقات كبيرة لشخصية الأنمي الشهيرة (الكابتن ماجد) على الشاحنات كطريقة أفضل تجعل العراقيين يتعرفون على البلد الذي جاءت منه هذه الشاحنات[٢].

بل إن الأنمي تجاوز ذلك ليتحول إلى واحدة من أنجح الوسائل التي تتخذها اليابان لتلميع صورتها في العالم العربي، حتى أصبح كثير من العرب ينظرون إلى اليابان على أنّها كوكب آخر، وباتوا مولعين بكل ما هو ياباني بما في ذلك اللغة اليابانيّة على الرغم من صعوبتها، في الوقت الذي لا يتقنون فيه لغتهم الفصحى ويتذمرون من إعراب جملة عربية واحدة أو حفظ أبيات من الشعر العربي.

---

(١) «سي أن أن»: صناعة الأنمي.. قوى اليابان الناعمة التي تجلب لها المليارات - ساسة بوست - نشر بتاريخ ٢٠١٩/٨/٢٤ على الرابط

https://www.sasapost.com/translation/japan-anime-global-identity-hnk-intl/

(٢) الأنيمي وأنواعه.. تعرّف على عالم الرسوم المتحركة اليابانيّة - الجزيرة - نشر بتاريخ ٢٠١٨/٩/٢٦ على الرابط

https://www.aljazeera.net/midan/art/criticism/٢٠١٨/٩/٢٦/الأنيمي-بدايته،-وأنواعه-تعرف-على

بل إنّ مئات من الشباب العرب صاروا ينشئون قنوات على يوتيوب لنشر أخبار الأنمي وتبادل الآراء حوله وتحليل أحداث هذا الأنمي أو ذاك أو استشرافها.

إن هذا الأمر يجعل من الأنمي وسيلةً من أبرز وسائل الاختراق الثقافي في البلدان العربية، إذ يستقطب الجيل الجديد بالذات الذي يمثل عماد المستقبل، والذي يزيد من خطورة الأمر أنّ أبناء الجيل الأقدم الذين يتمثلون بأولياء الأمور والمعلمين والمبلغين ومديري المؤسسات الثقافيّة والإعلامية لم يعوا بعدُ مخاطر عالم الأنمي ولم يستشعروا آثاره المستقبلية، بل قد ينظرون إلى الأنمي على أنه مجرد «كارتون» للتسلية فيتركون أبناءهم عرضة لهذا العالم من دون توعية ومراقبة ومحاسبة، تقول المتخصّصة النفسانية الجزائرية (سعيدة لعجالي): «مثل هذه المسلسلات أصبحت مشكلة حقيقية على الأطفال والأسر، وأهمها فقدانهم التركيز في الدروس وهوسهم الكبير بمتابعتها وإن كانت لا تتناسب مع أعمارهم» لافتة إلى أنّ «تلك الأفلام وإن كانت كرتونية، ليست معدة للأولاد وهو ما يجعل الأهل لا يميزون خطورتها»[1].

كما أنّ كثيراً من المؤسسات الفكرية في البلدان العربية لم تعِ حجم هذا الخطر الثقافي غير المحسوس، وفي حدود عملنا على الصعيد العراقي لم نعثر على نتاج فكري واحد يتصدى للتعريف الدقيق والشامل لظاهرة الأنمي وبيان مخاطره؛ ولهذا فإنّ تصدي المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية لنشر هذا المؤلَّف يمثل خطوة أولى نأمل أن تتلوها خطوات شبيهة من قبل المؤسسات الفكرية الأخرى لتوسيع دائرة البحث والنقد التي تتعلق بهذا الشأن.

وقد تمت صياغة هذا الكتاب بطريقة ميسّرة ومختصرة قدر الإمكان وتمّ تدعيمه بالصور التوضيحية لتفيد منه أوسع شريحة من القراء، إذ يهدف إلى إطلاع شريحة المُبلغين والمعلمين والمثقفين على بعض التحديات التي تواجهها مجتمعاتنا العربيّة، كما يستهدف نشر الوعي لدى جيل الآباء والمربّين حول عالم الأنمي وآثاره الفكرية والثقافية، بالإضافة إلى أنه يشكل مادة مفيدة للشباب العربي في توسيع ثقافتهم وتمكينهم من التعامل الواعي مع هذه الظاهرة.

(١) انتحار ١٥ تلميذاً جزائرياً بسبب المحقق كونان – صحيفة البيان – نشر بتاريخ ٢٠٢١/٤/٢١ على الرابط
https://www.albayan.ae/one-world/١,١٦٣٥٣٣٠-٢١-٠٤-٢٠١٢

يتكوّن هذا الكتاب من ثلاثة فصول رئيسة: يتناول الأول التعريف بالأنمي وتاريخه وتطوره ومعلومات عن إنتاجه وأرباحه وأسباب انتشاره في العالم، فضلاً عن بيان جملة من خصائصه الفنية وعناصر الجذب فيه، أما الفصل الثاني فيتعرّض إلى واقع انتشار الأنمي في العالم العربي ومقدار تأثر الجيل العربي به، مع بيان موجز للفعاليات الافتراضية والواقعية التي تقام له في البلدان العربيّة، أما الفصل الثالث -وهو الأهم- فيتناول الآثار الإيجابية والسلبية للأنمي على الأجيال العربيّة، مع طرح ما يمكن أن يمثل حلولاً للإشكاليات التي يخلقها في البيئة العربيّة بوصفه مادة فعالة للاختراق الثقافي كما سيتبين لنا في هذه الفصول.

وقد واجهتُ في إنجاز هذا الكتاب صعوبة تتمثل بقلّة المصادر العلمية العربية التي تتناول انتشار الأنمي وآثاره في الشباب العربي، ولكنني وجدتُ العوض في جملة من المقالات والآراء المنشورة في المواقع الإلكترونية، والحقيقة أنّ كثيراً منها كان مُثرياً في بابه، ما يدل على أن كُتّاب الرأي في الشبكة العنكبوتية هم أكثر إحساساً بظاهرة انتشار الأنمي وتأثيراتها على الأجيال العربيّة.

وأخيراً أغتنم الفرصة لأتقدّم بوافر الشكر والتقدير للزملاء في داخل المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية وخارجه؛ الذين كان عونهم كبيراً لي في إنجاز هذا الكتاب، سائلاً الباري عزّ وجل أن يثيبهم بمزيد من التوفيق، والشكر موصول إلى القائمين على هذا المركز لإتاحة الفرصة لأن يرى هذا الكتاب النور، سائلاً العلي القدير أن يسدّد خطاهم ويجزيهم كل خير، وأن يجعل في هذا العمل فائدة وافرة لمجتمعنا الكريم، والله سبحانه صاحب كل فضل ونعمة.

1

الفصل الأول

التعريف العام بالأنمي

أولاً: التطوّر والانتشار.. لمحة تاريخية

يُعدّ الأنمي بصورته المعروفة اليوم من الفنون الحديثة في اليابان، إذ يعود تاريخ إنتاجه إلى العام ١٩١٧م حينما بدأ اليابانيون بمحاولات بدائية –تتمثل بتقطيع الصور ولصقها يدوياً- لصناعة أفلام الرسوم المتحركة القصيرة، متأثرين في هذا المجال بالصناعة الأمريكية والفرنسية الرائدة في صناعة الكارتون، ولكن التكلفة الباهظة منعت الأنمي الياباني من الصمود آنذاك أمام أعمال شهيرة مثل إنتاجات شركة (والت ديزني) الأمريكية، وبقيت الرسوم المتحركة اليابانية تعاني التذبذب والتراجع لمدة من الزمن حتى أواخر الحرب العالمية الثانية، حيث أنتج سلاح البحرية الياباني فيلم (موموتارو وجندي البحرية Momotarō: Umi no shinpei) بالأسود والأبيض لرفع الروح المعنوية القتالية لدى الجنود اليابانيين، وكانت مدته ٧٤ دقيقة وهو أطول فيلم في تاريخ الأنمي آنذاك[١].

وفي السنوات التي تلت الحرب العالمية الثانية، شاهد (أوكاوا هيروشي Hiroshi Okawa) رئيس شركة (تواي Toei) فيلماً كارتونياً باسم (بياض الثلج Snow White) من إنتاج شركة (ديزني) عام ١٩٣٧م، فأعجب به كثيراً وقرر بناء استوديو حديث خاص لصناعة الرسوم المتحركة في شركته، وكان يطمح بأن يصبح هذا الاستوديو «ديزني الشرق»، فاستضافت شركة (تواي) خبراء في اليابان وأرسلت وفد استطلاع إلى أمريكا أتقنوا نظام شركة (ديزني) وأفادوا منه على نحو كبير، كما وظّفت الشركة كثيراً من الموظفين وأعدّتهم لصناعة الأنمي على نحو أكثر احترافية تحت إشراف رسامين بارعين، وكان أول فيلم أنتجه هذا الاستوديو يحمل عنوان (أسطورة الأفعى البيضاء The White Snake Enchantress) سنة ١٩٥٨م[٢].

ثم ظهر الفنان البارز (أوسامو تيزوكا Osamu Tezuka) الذي أسس شركة خاصّة عام ١٩٦٢م وأنتج فيها أفضل أعماله باسم (الفتى آسترو Astro Boy) سنة ١٩٦٣م الذي يستمد أسلوب رسمه من السينما الفرنسية والألمانية، وقد عبر هذا الكارتون

---

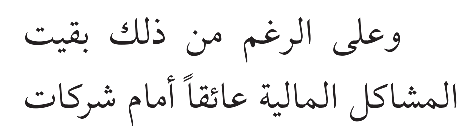
(١) تاريخ صناعة الأنمي الياباني – اليابان بالعربي- نشر بتاريخ ٢٠١٤/١/٥ على الرابط
https://www.nippon.com/ar/features/h٠٠٠٤٣/?cx_recs_click=true

(٢) الأعجوبة اليابانيّة الأنمي! - جولة في تاريخ تطورها – الباحثون السوريون – نشر على الرابط
https://www.syr-res.com/article/١٨٣٠٩.html



الفتى آسترو أول أنمي ياباني عابر للحدود سنة ١٩٦٣م

الحدود وعُرض لأول مرة في محطة (NBC) الأمريكية، وبعد نجاحه الكبير أصدر (تيزوكا) عملاً شهيراً آخر يُعرف باسم (كيمبا الليث الأبيض Kimba the White Lion) في العام ١٩٦٦م[١].



وعلى الرغم من ذلك بقيت المشاكل المالية عائقاً أمام شركات إنتاج الرسوم المتحركة في اليابان، لأنّ كُلَف إنتاج الرسوم المتحركة عالية، ممّا أدى إلى دخول صناعة الأنمي في مرحلة كساد وجمود في السبعينات، وكانت هنالك حاجة فعلية لتغيير أسلوب العمل لكي يتلاءم مع سياسات محطات التلفزيون، وقد نجحت بعض شركات الإنتاج في عبور الأزمة، وظهر خلال السنوات ١٩٧٤ - ١٩٧٧م مسلسل أنمي جديد باسم (بارجة الفضاء ياماتو Space Battleship Yamato) الذي حقق شعبية كبيرة بين الشباب، وصار يمثل نقلة نوعية عندما خالف المفهوم السائد عن الأنمي بأنه موجّه للأطفال فقط[٢]، هذا بالإضافة إلى بزوغ نجم المخرج (هاياو ميازاكي Hayao Miyazaki) الذي انتقل إلى أضواء الشهرة مع أول مسلسل أنمي له وهو (مغامرات عدنان Mirai Shōnen Conan) في عام ١٩٧٨م، وبعدها أسس شركته الخاصّة باسم (استوديو غيبلي Studio Ghibli).

ومع الانتعاش الاقتصادي الذي شهدته اليابان في الثمانينات تطوّرت صناعة الأنمي ودخلت أفلامها في الفصول الدراسية كأدوات تعليمية، وفي أواخر التسعينات تحالفت مجموعة من الشركات اليابانية على رأسها شركة الألعاب الشهيرة (ننتيندو Nintendo) لإنتاج مسلسل أنمي باسم (بوكيمون Pokémon) ظهر في الولايات المتحدة سنة ١٩٩٧م وحقق نجاحاً ساحقاً، حيث أصبحت شخصية (بيكاتشو)[٣]

(١) فيما بعد تم اتهام شركة ديزني باقتباس شخصية (كيمبا الليث الأبيض) وتحويله إلى فيلم كارتوني باسم (سيمبا الأسد الملك) في العام ١٩٩٤.

(٢) تاريخ صناعة الأنيمي الياباني- مصدر سابق.

(٣) بيكاتشو: بطل مسلسل البوكيمون.



بارجة الفضاء ياماتو أول عمل يغيّر نظر العالم للأنمي على أنّه موجّه للأطفال فقط

بلونه الأصفر الزاهي عرضاً أساسياً على الشاشات التلفزيونية الأمريكية، كما عُرض في أكثر من ١٠٠ دولة واجتاح العالم كالحمّى، وأثار حرباً تجارية قائمة على الأنمي والدمى والبطاقات التجارية، وهذا النجاح العالمي الذي حققه (بوكيمون) غيّر موقف الحكومة اليابانيّة تجاه صنعة الأنمي برمّتها، فعملت على دعم هذه الصناعة بسرعة[١]، إذ بدأت وكالة الشؤون الثقافيّة اليابانيّة في العام ١٩٩٧م بدعم المعارض التي تصدّر أعمال الأنمي وألعاب الفيديو والفن الإعلامي، وفي هذا الصدد يقول (كيشيرو موريكاوا Kiichiro Morikawa) خبير الأنمي بجامعة (ميجي) في طوكيو: «نجحت شعبية الأنمي اليابانية في غرس صور أكثر إنسانية لليابان»[٢].

وتصريح (موريكاوا) هذا يجرنا إلى الحديث عن أسباب اهتمام الحكومة اليابانية بتصدير صناعاتها الثقافية للعالم، فالأمر لا يقتصر على الربح الاقتصادي فقط وإنما له منفعة على صعيد العلاقات الدولية تتمثل برغبة اليابان في تحسين صورتها أمام المجتمع الدولي، إذ كانت اليابان تُعد من أكثر الدول وحشية ودموية في النصف الأول من القرن العشرين، فخلال عدوانها على الصين قتلت ما يقرب من ٣٦ مليون إنسان وفي عدوانها على فيتنام قتلت نحو مليونين وفي عدوانها على إندونيسيا قتلت قرابة أربعة ملايين، وكان الجيش الياباني لا يتورّع عن قتل النساء وكبار السن، بل يعقد مسابقات ترفيهية للجنود بهدف قتل أكبر عدد ممكن من المواطنين العزّل، إلى جانب اصطياد الأطفال بالحراب وقطع الأعضاء التناسلية واغتصاب أي شخص يقع تحت أيديهم

(١) «سي أن أن»: صناعة الأنمي.. قوى اليابان الناعمة التي تجلب لها المليارات – مصدر سابق.

(٢) كيف غير الأنيميشن صورة اليابان وأصبح صناعة بمليارات الدولارات؟ - سي أن أن بالعربيّة – نشر بتاريخ ٢٠١٩/٨/١ على الرابط

https://arabic.cnn.com/style/article/٠١/٠٨/٢٠١٩/japan-anime-global-identity-hnk-intl

واستخدام الأسرى لتجارب الأسلحة الكيميائية واستخدام بعضهم في تفجير حقول ألغام(١)، وكانت أشهر المذابح التي قام بها اليابانيون هي مذبحة (نانجينغ) عام ١٩٣٧م عقب استيلاء القوات اليابانيّة على عاصمة الصين آنذاك، إذ قتل الجيش الياباني ـ وفقا لبعض الاحصاءات ـ خلال أربعين يوماً ٣٠٠ ألف صيني أعزل واغتصب ٢٠ ألف امرأة(٢).



جانب من مذبحة نانجينغ

اصطياد الأطفال بالحراب من جرائم اليابانيين في القرن العشرين

لقد قررت اليابان تغيير صورتها البشعة هذه تماماً من خلال الاهتمام بتصدير الأعمال الثقافيّة للعالم، وأحد صور هذا الاهتمام إنشاء (مؤسسة اليابان) سنة ١٩٧٢م التي تعمل تحت إشراف وزارة الخارجية اليابانية، ومهمة هذه المؤسسة تنمية الصداقة والعلاقات بين اليابان والعالم وخلق فرص عالمية لتعزيز الثقة والتفاهم المتبادل من خلال الثقافة والحوار، وتمتلك (مؤسسة اليابان) حالياً ٢٥ مكتباً في ٢٤ دولة في العالم(٣)، وتعمل على ثلاثة محاور رئيسة هي: نشر الفنون والتبادل الثقافي، وتعليم اللغة اليابانية في الخارج، ودعم الدراسات اليابانية والتبادل الأكاديمي

---

(١) ندم إمبراطور اليابان.. هل يشفي جراح ذوي الضحايا؟ - العين الإخبارية – نشر بتاريخ ٢٠٢٠/٨/١٥ على الرابط
https://al-ain.com/article/japanese-emperor-families

(٢) مقابلة: باحثون يابانيون يقولون إن الحقيقة حول مذبحة نانجينغ لا يمكن إنكارها – وكالة الأنباء الصينية (شينخوا) - نشر بتاريخ ٢٠١٧/١٢/١٣ على الرابط
http://arabic.news.cn/١٣/١٢-٢٠١٧/c_١٣٦٨٢٣٠٨٨.htm

(٣) الموقع الرسمي لمؤسسة Japan Foundation على الرابط
https://www.jpf.go.jp/e/about/index.html



مسلسل البوكيمون أحدث نجاحا ساحقاً في التسعينات

في الخارج، ومن جملة الأعمال الفنية والثقافية التي ترعاها هذه المؤسسة: الترويج لمعارض فنون المانجا[١] والأنمي عالمياً.

وضمن المخطط الدبلوماسي ذاته تحول التركيز بشدة على تعزيز ثقافة الظرافة اليابانية (الكاويي Kawaii)، وتعد شخصيات الأنمي الظريفة مثل (بيكاتشو) من أبرز الأمثلة على ثقافة (الكاويي)، وكانت هذه السياسة مع عوامل أخرى تمثل السبب الأكبر لجذب ما يقرب من ٤٠ مليون سائح لليابان سنوياً من دون احتساب محبي هذه الثقافة حول العالم والذين يقدر عددهم بمئات الملايين[٢].

وفي العام ٢٠١٣م قامت الحكومة اليابانية بالتعاون مع القطاع الخاص بتأسيس صندوق (كول يابان Cool Japan Fund) [٣] لتسويق الهوية الوطنية والقوة الناعمة عبر دعم المنتجات اليابانية عالمياً في عدة مجالات استراتيجية هي: المحتوى الإعلامي، والطعام والخدمات، والأزياء ونمط الحياة، وقد دعمت الحكومة هذا الصندوق بحوالي ٦٣٣ مليون دولار وأسهَم القطاع الخاص فيه بنحو ١٠٠ مليون دولار، كان لقطاع المحتوى الإعلامي النصيب الأكبر منه، ولا يزال الصندوق حتى هذه اللحظة يدعم عديداً من المشاريع بما يتوافق والهدف الاستراتيجي المتمثل بتعزيز التأثير والتواجد الثقافي الياباني حول العالم[٤].

وقد بقيت اليابان تراهن على الأنمي كأحد المصادر الاستراتيجية لقوتها الناعمة لكسب ود ومحبة الأجيال الناشئة لتكون جزءاً من حياتهم وذاكرتهم، فتراهم يحفظون

---

(١) سوف نتحدث عن معنى المانجا لاحقا.

(٢) ترسانة القوة الناعمة لليابان وأشهر أسلحتها- مجلة اليابان - نشر على الرابط
https://nippontimes.net/ القوة-الناعمة-لليابان/ /

(٣) يابان كول تعني: اليابان اللطيفة.

(٤) القوة الناعمة.. الحاسة السادسة اليابانيّة - صحيفة مكة - نشر بتاريخ ٢٠١٩/٢/٩ على الرابط
https://makkahnewspaper.com/article/١٠٩٦٥٠٢/الرأي/القوة-الناعمة-الحاسة-السادسة-اليابانيّة

أسماء شخصيّات الأنمي ويتفاعلون معها ويترقبون جديدها، حتى جذب التأثير الثقافي للأنمي اهتمام الإعلام الدولي، وقد صرّحت مجلة (فورين بوليسي) الأمريكية أنّ





على اليمين مؤسسة اليابان التي أسست سنة ١٩٧٢م
وعلى اليسار مؤسسة كول يابان التي أُسست سنة ٢٠١٣

اليابان أشبه «بقوة ثقافية عظمى» وتحدثت عن هيمنة الرسوم المتحركة (بوكيمون) و(القطة كيتي) التي تقود إمبراطورية تحقق مبيعات بقيمة مليار دولار حول العالم، أما (نيويورك تايمز) فنشرت مقالاً موسعاً عن التأثير الياباني على الأطفال الأمريكيين، وكيف أصبحت الشخصيّات اليابانية مثل (بوكيمون) و(دراغون بول) جزءاً من الطفولة الأمريكية وتنافس بشراسة علامات أمريكية مثل الشخصيّات الشهيرة لشركة (ديزني) الأمريكية[١].

ولم تقتصر اليابان على تصدير أفلام ومسلسلات الأنمي فقط، بل بدأت تدعم إقامة مهرجانات للأنمي في العالم، أولاً في أمريكا مطلع الثمانينات وثانياً في أوربا وأستراليا في منتصف التسعينات، وأخذت هذه المهرجانات تتحول تدريجياً إلى ظاهرة مألوفة، حتى تمكن مهرجان الأنمي المعروف باسم (أنمي إكسبو Anime Expo) في العام ٢٠١٤م من جذب أكثر من ٨٠,٠٠٠ شخص في أمريكا، وتشمل هذه المهرجانات مجموعة من الفعاليات مثل المحاضرات التي تدور حول الأنمي وورش العمل في صناعة الرسوم المتحركة اليابانية إلى جانب المسابقات وعروض الكوسبلاي[٢] وترويج أشرطة الفيديو والموسيقى وألعاب الأنمي بالإضافة إلى ألعاب القمار وتسويق الأزياء والبرمجيات والكتب والأطعمة وأنشطة أخرى[٣].

ووجد استطلاع للرأي شمل ١٠٠٠ شخص في سبع دول ومناطق آسيوية أنّ الأنمي الياباني من المنتجات الثقافية الأكثر شعبية في تلك الدول، وفي تايوان وهونغ كونغ كان حوالي ٦٠-٨٠٪ على دراية بمجموعة واسعة من أنواع الترفيه التي شملت

(١) المصدر نفسه.

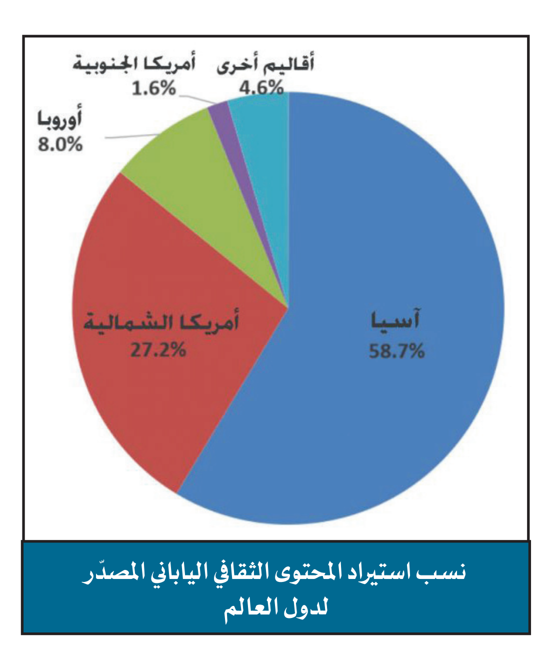
(٢) سوف نتحدث عن معنى الكوسبلاي لاحقا.

(٣) مؤتمر أنمي – ويكيبيديا.

الأنمي والمانجا والأفلام والمسلسلات التلفزيونية والموسيقى وبرامج المنوعات اليابانية المختلفة، ما يعكس تجذّر الثقافة الشعبية اليابانية في تلك الدول(١).

وقد وصفت الحكومة اليابانية عالم الأنمي بأنّه كنز وطني حي، وكرّمت الفنانين الذين حفظوا ثقافة اليابان، وقد أصبح فن الأنمي من أكثر الثقافات انتشاراً في العالم، وله معجبون ومتابعون كما هو الحال مع موسيقى (الروك أند رول) وسينما (هوليوود)، وبينما يواصل انتشاره دولياً فقد لا يعود ملكاً حصرياً لليابانيين؛ إذ باتت له تنوعات كثيرة في أوساط الإنتاج ومراكز خارج اليابان(٢)، على أنّ تنامي عشاق الأنمي في أرجاء المعمورة كان له دور لا يُنكر في تحقيق مزيد من الانتشار العالمي للأنمي، إذ دفعهم حبهم الشديد له إلى التطوّع في ترجمته ونشره وفتح مواقع إخبارية وتحليليه عن مسلسلاته وأفلامه، وبسبب هؤلاء تحقّق مزيد من الانتشار للأنمي على المستوى الشعبي، ينافس انتشاره عبر قنوات البث الرسمية وربّـما يتفوق عليها في كثير من الأحيان.

وبعد حوالي ٤٥ سنة من العمل المُمنهج في تسويق ثقافتها إلى الأجيال حول العالم، صُنّفت اليابان كأول دولة آسيوية ضمن أفضل خمس دول عالمية بالقوة الناعمة حسب التقرير العالمي للقوة الناعمة في العام ٢٠١٨م، كما كانت أول دولة آسيوية تدخل قائمة أفضل ١٠ دول في تقارير القوة الناعمة للأعوام ٢٠١٥ – ٢٠١٧م(٣)، وفي النهاية نجحت اليابان في محو صورتها الوحشية التي كانت تلازمها



نسب استيراد المحتوى الثقافي الياباني المصدّر لدول العالم

(١) كيف أصبح الأنيمي الياباني من الصادرات الثقافية القوية في آسيا؟ - اليابان بالعربي – نشر بتاريخ ٢٠١٩/١٠/١٣ على الرابط **https://www.nippon.com/ar/japan-data/h00548**

(٢) الأنيمي الياباني.. خيال روائي مدهش - جريدة الصباح - نشر بتاريخ ٢٠٢٠/١/٢١ على الرابط **https://alsabaah.iq/٢٠٢٦٨/الأنيمي-الياباني-خيال-روائي-مدهش**

(٣) القوة الناعمة.. الحاسة السادسة اليابانيّة – مصدر سابق.

حتى العام ١٩٤٥م، وحلت محلّها صورة اليابان اللطيفة الظريفة ذات العمق الثقافي الإنساني الجميل.

ثانياً: العناصر الجاذبة في الأنمي

لا ريب في أنّ الدعم الحكومي الذي تقدّمه حكومة اليابان لتنشيط صناعة الأنمي لا يكفي بحد ذاته لتحقيق مثل هذه الشهرة الكاسحة مالم تكن هنالك عناصر قوّة داخلية فيه، لاسيّما إذا أخذنا بنظر الاعتبار أنّ الأنمي لا يقتصر جذبه على شريحة الأطفال فقط، بل له جمهور واسع جداً من المراهقين والشباب؛ لذا لابدّ من تسليط الضوء على عناصر القوة الداخلية هذه لنعرف ما يميز الأنمي ويجعله يتفوق على نظيره من الرسوم المتحركة الغربية، وسنلخّص هذه العناصر في جملة من النقاط على النحو الآتي:

١-**استخدام معايير مثالية للجمال:** يتبع أسلوب رسم الأنمي تقنية مُميزة تتفوّق على النتاجات المحترفة في الرسوم المتحركة الغربية، وهذه التقنية لها سمات تكاد تكون طاغية على أغلب مسلسلات وأفلام الأنمي، إذ تعتمد معايير مثالية في تصوير الجمال، ومن أمثلتها: الملامح الفاتنة للشخصيّات الرئيسة، إذ تمتاز وجوه الأبطال عادة بسعة العيون اللامعة وصغر الفم والأنف والشعر المُنسدل والبشرة الصافية التي لا شائبة فيها، كما تمتاز الأجساد بالرشاقة المفرطة أو العضلية الهائلة، علماً أنّ اتّباع معايير مثالية في تصوير الجمال لا يكون حكراً في الأنمي على الشخصيّات الخيّرة، بل قد يشمل الشخصيّات الشريرة أيضاً.



الجمال في الأنمي يعتمد معايير مثالية

٢- **المبالغة في الخيال:** مهما حاولت استوديوهات الرسوم المتحركة الغربية أن تنتج خيالاً خارج حدود المألوف فإنّها لن تتمكن من مجاراة الخيال الذي يحتويه الأنمي، فالخيال المُبالغ فيه يكاد لا يُبقي مساحة لأيّة منطقية في أعمال الرسوم المتحركة اليابانية، ويندرج ضمن هذا البند أيضاً: المُبالغة في تجسيد تعابير الحزن



أنمي (ون بيش مان) أحد الأمثلة على الخيال المبالغ فيه

والفرح والغضب والمبالغة في حركات الجسد، وعلى الرغم من أنّ النجاح الدرامي يقوم على قاعدة «الموازنة بين الخيال والمنطق» لكنّ الأنمي بنى كثيراً من نجاحاته على كسر هذه القاعدة بالذات.

ومن هذه الناحية يمكن أن يُعدّ الأنمي مُتنـ
خاص، فالخيال المُفرط يقدم إشباعاً نفسيّاً مُهمّاً لهم، إذ تتصف هذه الشريحة بالجنوح نحو الخيال الواسع والسباحة في أحلام اليقظة والانفصال عن كل منطق يشعرون بأنّه يقيّد حياتهم ويمنعهم من إطلاق طاقاتهم المتفجرة.

٣- توظيف أفكار عميقة: تنتمي اليابان إلى البيئة الشرقية التي تهتم بالأبعاد النفسية والعقلية إلى درجة لا تجاريها فيها المدرسة الغربية، وقد وظّف المؤلفون اليابانيون هذه الأبعاد في كثير من إنتاجات المانجا والأنمي، إذ تُبنى الحبكة على أساس نقاط الضعف والقوة التي تكتنفها النفس البشرية، وتُؤسس حركة الأحداث على سيل من المفاهيم العالية مثل: المُطلق والنسبي في الخير والشر، الطوباوية والبراغماتية في المعتقد والسلوك، الغوص في النفس والبحث عن طاقاتها الكامنة، فهم طاقات الجماهير ومحاولة توظيفها، وغير ذلك من الأفكار المرتبطة بعوالم العقل والنفس والمجتمع.

تقول الأستاذة الجامعية (سوزان نابير Susan Napier): «كانت الثقافة اليابانية في مواجهة مع موضوعات أكثر سوداوية وإثارة، إذ بدت الولايات المتحدة وأوروبا بطيئة بعض الشيء في تبنيها بطريقة ما، لذلك صار الأنمي وسيلة لملء الفراغ الفكري في الغرب» ويقول (دوريون تشونج) كبير المشرفين على متحف M+ في هونغ كونغ: «لدى الأنمي خيال سردي غير مسبوق، وهذا هو أساس نجاحه العالمي»[١].

عبر هذه الميزة تمكّن صنّاع الأنمي من أسر شريحة المراهقين بالذات؛ لأنّ المُراهق يعيش مرحلة انتقالية تجمع بين رغبات الطفولة وطموح الكبار، والخلطة العجيبة التي يقدّمها الأنمي تلامس صميم هذه المرحلة، فهو من جانب عبارة عن

(١) «سي أن أن»: صناعة الأنمي.. قوى اليابان الناعمة التي تجلب لها المليارات- مصدر سابق.



أنمي سالي من أشهر الأمثلة على التأثير الدرامي في الأنمي

رسوم متحركة تناغم رغبة الطفولة لدى المراهقين في المتعة البصرية والخيال الواسع، ومن جانب آخر يحتوي على أفكار عميقة تُشعر المراهق بأنّه راشد ويستحق أن يشارك الكبار فيما يدور في رؤوسهم.

٤-التركيبة العاطفية المؤثرة: تضخ صناعة الأنمي عواطف جياشة في رسومها المتحركة، بشكل أكثر بكثير مما هو موجود في الرسوم المتحركة الغربية، وتتجلى هذه العواطف بشكل واضح في الأداء الصوتي لشخصيّات الأنمي «الذي هو وسيلتنا لمعرفة الشخصيّات ومعايشة انفعالاتها من خلال الصوت وطبقاته جنباً إلى جنب مع دقة رسم التعبيرات»[١]، إلى جانب الاهتمام العالي بالموسيقى التصويرية الفريدة القادرة على أسر قلوب المتابعين وتغطية كل الحالات الانفعالية التي تمر بها الأحداث في الأنمي.

ولا ينتهي زخم التأثير العاطفي في الأنمي عند حدود المؤثرات السمعية والبصرية، بل يتعدّاها إلى محتوى القصة الذي له النصيب الأكبر في هذا الصدد، فهو يصب مفاهيم مثل الصداقة والوفاء والتضحية والتعاون في قوالب عالية التأثير في نفوس المشاهدين، كما تلتزم صناعة الأنمي بأقصى معايير التأثير الدرامي وعلى رأسها: تطوّر الشخصيّات وعدم جمودها في قالب ثابت، «إذ قلّما تجد الشخصيّات في الأنمي جامدة على فكر واحد من بدايات الحلقات لآخرها مما يجعلها أقرب للتصديق والتفاعل معها، كمُشاهد ستشعر أن بطلك حي يؤثر ويتأثر مثلك وتتبدّل مواقفه وِفق ما تعلّمه من الحياة مثلك»[٢].

٥-توظيف الإثارة الجنسية: تتخذ اليابان اتّجاهاً منفتحاً جداً في تصوير العلاقات الجنسيّة، وتحتل هذه المشاهد مساحة واسعة من الرسوم المتحركة اليابانية تتفوّق فيه على الرسوم المتحركة الغربية بشكل ملحوظ، وربمّا تهدف من خلال ذلك إلى دفع

(١) ٩ أسباب توضح لماذا نحب الأنمي ونفضله عن الكثير من المشاهدات الأخرى؟ - أراجيك – نشر بتاريخ ٢٠١٨/١١/١٨ على الرابط

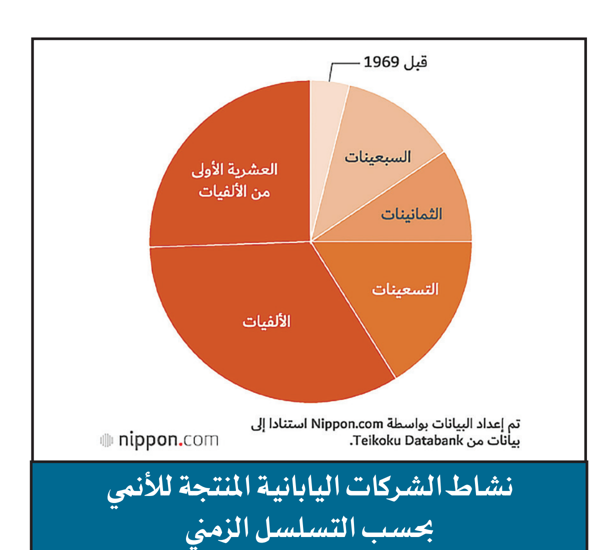
https://www.arageek.com/art/why-we-love-anime

(٢) المصدر نفسه.

الشباب الياباني إلى تنشيط علاقاتهم الجنسية التي تشهد تراجعاً كبيراً؛ بسبب ضغوط العمل وتجنّب الارتباط بمسؤوليات الأسرة والأطفال، الأمر الذي يهدد القوة العاملة في اليابان ويحوّلها إلى بلد شائخ.

ومن جانب آخر تؤدّي كثرة المَـشاهد الجنسية في الأنمي إلى مردودات اقتصادية كبيرة؛ لأنّها تزيد من إقبال المراهقين والشباب على المتابعة، ونتيجة لذلك وظّفت شركات الإنتاج مساحة واسعة لهذا الجانب بما يعرف باسم (فان سيرفس Fan service)، ونادراً ما يخلو مسلسل أو فيلم أنمي من هذه الإثارات، مثل ظهور الفتيات بملابس السباحة أو إبراز مناطق حساسة من أجسامهن وجعلها أكثر إثارة، وقد تتطور المشاهد إلى التلميح بسلوكيات جنسية معيّنة، وكل هذا لا يقع ضمن نطاق أنمي من تصنيف (هنتاي)[١] الذي يقدّم مشاهد إباحية كاملة.

٦-**التنوع والكثافة في الإنتاج:** يتفوق الأنمي على نظيره الغربي في الزخم الإنتاجي ولا سيّما في الآونة الأخيرة، فالأرباح المتصاعدة التي حققها الأنمي على مستوى العالم إلى جانب الدعم الحكومي زاد من ظهور الشركات اليابانية المنتجة للأنمي ونشاطها، واحتدم التنافس بينها لجني المزيد من الأموال، وانعكس ذلك التنافس على شكل تطور صاروخي في الجودة والوفرة، في حين أنّ صناعة الرسوم المتحركة الغربية -الأمريكية بالذات- انحصرت في عدد محدود من الشركات السينمائية الكبرى مثل (دريم ووركس DreamWorks) و(وارنر برذرز .Warner Bros) و(ديزني The Walt Disney Company) بالإضافة إلى شركات فرعية مثل (بكسار Pixar) فقد ظلت الشركات السينمائية الأخرى تفضّل الاهتمام بالإنتاجات السينمائية المتُعارفة، إلى جانب إنتاج قنوات تلفزيونية مختصة بأفلام الكارتون مثل



نشاط الشركات اليابانية المنتجة للأنمي بحسب التسلسل الزمني

(١) سوف نشير إليه لاحقاً.

(كارتون نتوورك Cartoon Network) و(نيكولوديون Nickelodeon) و(هانا باربيرا H-B) التي لا تجاري إنتاجات الشركات السينمائية الكبرى وتكتفي ببث أعمالها على قنواتها الفضائية أو تبيعها للقنوات الأوربية والعالمية[١].

وفي الوقت الذي انحصر فيه إنتاج الرسوم المتحركة الغربية ضمن فئة عمرية معينة تجاوز الأنمي ذلك إلى مساحة واسعة جداً من الأعمار، حيث صار يناغم ذائقة جماهير واسعة تبدأ من عمر الطفولة ولا تنتهي عند سن الرشد، وبلغت مساحة الإنتاج من السعة ما جعلها تُوزّع إلى تصنيفات عديدة سنتناولها بشيء من التفصيل في الفقرة التالية.

ثالثاً: أهم تصنيفات الأنمي

يخضع الأنمي لتصنيفات تنقسم أساساً على نوعين: تصنيف على أساس الجمهور المُستهدف، وآخر على أساس المحتوى، والتصنيف الأخير يتضمن تصنيفات فرعية عديدة قد تتداخل فيما بينها في المسلسل الواحد، وسوف نستعرض أهم تصنيفاته بهدف أن يكون أولياء الأمور على دراية تامّة بأنواع الأنمي لاختيار المناسب لأبنائهم؛ لأنّنا نعيش في عصر سيادة الإنترنت الذي يقدّم المحتوى الإعلامي من دون رقابة وتصفية مناسبة لأعمار المستخدمين بما يلائم البيئة العربية، ومن الشائع في البلدان العربية عدم التقيّد بالتصنيفات المخصصة للصناعة الترفيهية؛ لذا يمكن أن يشاهد الأطفال مسلسل أنمي مُصنف للبالغين، أو أن تشاهد الفتيات مسلسلاً خاصاً بالفتيان وهكذا، علماً أن المواقع التي تُقدم الأنمي تضع عادة التصنيفات تحت البوستر الإعلاني للمسلسل أو الفيلم:



أنمي (دورايمون)، يصنّف ضمن فئة كودومو

أ- التصنيف على أساس الجمهور المستهدف[٢]:

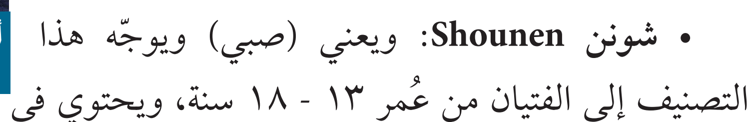
(١) قلعة الأنمي - طارق الخواجي - دار أثر للنشر والتوزيع /السعودية - الطبعة الأولى ٢٠١٧ - ص ١٦

(٢) لمزيد من المعلومات حول تصنيفات الأنمي يرجى مراجعة المقال الآتي: (تصنيفات الأنمي دليلك المُختصر لاختيار ما يُناسبك! - أراجيك - نشر بتاريخ ٢٠٢٠/١٠/٢٤ على الرابط

https://www.arageek.com/art/anime-classification),

•كودومو Kodomo: هذه الكلمة اليابانية تعني (طفل)، والأنمي من هذا التصنيف يخاطب شريحة الأطفال الذين لم يبلغوا سن المراهقة، وهو يقوم على التسلية ويهدف إلى تحبيب الطفل في خُلُق حسن أو تقويم سلوك خاطئ أو تثقيف بمعلومة، ومن أمثلة هذا التصنيف أنمي (دورايمون Doraemon).

أنمي (مونستر) يصنّف ضمن فئة سينين

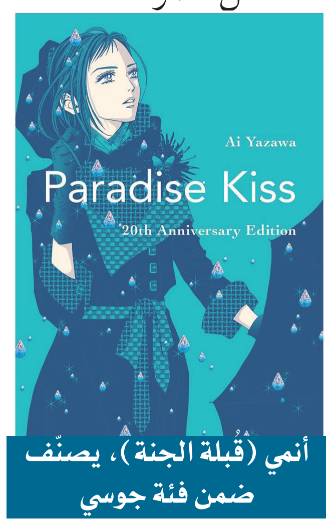


• شونن Shounen: ويعني (صبي) ويوجّه هذا التصنيف إلى الفتيان من عُمر ١٣ - ١٨ سنة، ويحتوي في الغالب على الأكشن والمغامرات والكوميديا وعوالم ما وراء الطبيعة، وهذا التصنيف هو من أكثر الأنواع شهرة، ومن الأمثلة على هذا التصنيف: (ناروتو Naruto).

• شوجو Shoujo: وتعني (فتاة أو صبيّة) ويستهدف عادةً الفتيات من سن ٧ - ١٨ سنة، ويحتوي غالباً على مواضيع تلامس العواطف ولها أبعاد رومانسية وخياليّة وتتناول جانباً من الحياة المدرسية، ومن أمثلة هذا التصنيف: (رئيسة مجلس الطلبة نادلة kaichou wa maid-sama).

• سينين Seinen: وتعني (رجل بالغ)، ويستهدف الرجال من سن ١٨ إلى ٤٠ عاماً، ويعالج أفكاراً وأحداثاً تلامس واقع هذه الشريحة العمرية وتعبّر نوعاً ما عن اهتماماتهم، ومن الأمثلة على هذا التصنيف: (مونستر MONSTER).

•جوسي Josei: وتعني (امرأة بالغة)، ويستهدف فئة النساء من عمر ١٨ - ٤٠ عاماً، ويُعالج مواضيع نسوية أكثر جديّة وجرأة، ومن أمثلة هذا التصنيف: (قُبلة الجنة Paradise Kiss).



أنمي (قُبلة الجنة)، يصنّف ضمن فئة جوسي

ويقدم تصنيفا (سينين) و(جوسي) مشاهد جريئة فيما يتعلق بالعنف والجنس وقصصاً أكثر عمقاً في الأفكار والعلاقات، ولكنّ ذلك لا يعني خلو تصنيفي (شونن) و(شوجو) من قضايا العنف والعلاقات الرومانسية أو حتى الإيحاءات الجنسية لأنّها تعبرّ عن ثقافة اليابان الجنسية كما أسلفنا.

ب- التصنيف على أساس المحتوى:

هنالك تصنيفات للأنمي بحسب المحتوى الذي يقدمه في الفيلم أو المسلسل، شأنه في ذلك شأن الأعمال الفنية الدرامية الأخرى، ومن أشهر التصنيفات الرئيسة: **حركة Action / خارق للطبيعة Supernatural / رومانسي Romance / كوميدي Comedy / خيال علمي Sci-Fi / مغامرات Adventure/ غموض Mystery / رُعب Horror / تاريخي History**، وتندرج تحت هذه التصنيفات الرئيسة فئات فرعية سوف نستعرض أهمها على النحو الآتي:

•**شياطين ومصاصو دماء Vampires - Demons:** وتقوم القصص التي تندرج تحت هذه الفئة في العوالم الخياليّة أو ما وراء الطبيعة التي تتناول شخصيّات لها علاقة بالشياطين أو الوحوش ومصاصي الدماء، ومن أشهر الأمثلة على هذه الفئة: (طفيلي Parasyte: The Maxim).

•**ميكا Mecha**: أبطال هذه الفئة من الأنمي هي الآلات والرجال الآليين الذين يتم التحكم بهم من قِبل البشر، وعادة ما تكون الآلات ضخمة وذات قدرات قتالية عالية، وعادة ما ترتبط هذه الفئة بتصنيف الخيال العلمي Sci-Fi، ومن أمثلته (أجنحة كاندام Mobile Suit Gundam Wing).

•**لعبة Game**: تتناول نوعاً أو أكثر من الألعاب ضمن قصتها الرئيسة، سواءً أكانت ألعاباً تقليديّة مثل ألعاب الورق والشطرنج وما شابهها، أم ألعاباً إلكترونيّة كألعاب الفيديو أو الألعاب الافتراضيّة، ومن أمثلة هذه الفئة: (صراع البلابل BEY BLADE).

•**سِحر Magic**: وهي التي تدور حول عوالم تمتهن السِحر أو يتحدث عن شخصيّات تمتلك قدرات سحرية، ومن الأمثلة على هذه الفئة: (أكاديمية الساحرة الصغيرة Little Witch Academia).

•**مَدرسي School**: في هذه الفئة تدور الأحداث غالباً في البيئة المدرسية بغضّ النظر عن المرحلة العمريّة، أو



أنمي (أجنحة كاندام)، يصنّف ضمن فئة ميكا



أنمي (صراع البلابل)، يصنف ضمن فئة لعبة

تكون شخصيّاتها من الطلاب في سن الطفولة أو المُراهقة، وفي هذه الفئة نشاهد الحياة المدرسيّة بكل أركانها، في الصف أو في المهرجان الرياضي أو الرحلات الميدانيّة وذلك يتم -بالطبع- مع تعشيق ذلك في القصة والأحداث وليس بشكل مستقلّ، وتُوازي هذه الفئة تصنيف (الجامعي University) الذي يدور حول عالم الجامعات وأبطالها من البالغين ممّن تجاوزوا ١٩ من العمر، ومن أمثلة هذه الفئة: (هاي سكول دي أكس دي High School DxD).

•**مُحاكاة ساخرة Parody**: في الأغلب تكون المسلسلات المندرجة تحت هذه الفئة من دون سيناريو مُحدّد أو قصّة بإطار واضح، بل تعتمد على كوميديا الموقف وعلى الطرائف، كذلك قد تقوم بالكامل على السخرية من أوضاع اجتماعيّة أو سياسيّة مختلفة، بل من مسلسلات أنمي أخرى أو إنتاجات فنيّة مختلفة، ومن أمثلة هذه الفئة: (رجل الضربة الواحدة One Punch Man).

•**نَفسي Psychological**: وهي الأنميات التي تدور حول التلاعب بالعقول والانحرافات النفسية والاضرابات العقلية التي لا علاج لها، عند الأخيار أو الأشرار، ومن أمثلة هذه الفئة أنمي (أزرق مثالي Perfect Blue).

•**شريحة من الحياة Slice of Life**: يحمل الأنمي تحت هذه الفئة سمة الواقعية في القصص أو الأحداث، ويميل في أغلب الوقت لتناول الحياة اليومية للشخصيّات الرئيسة وما يحدث عبر مراحل حياتهم بشكل دافئ ومثير للمشاعر، يرتبط عادةً بتصنيف "كوميدي" أو "درامي" حسب سير القصة، ومن أمثلة هذه الفئة: (أصدقاء لأسبوع واحد Isshuukan Friends).


أنمي (رجل الضربة الواحدة) ضمن فئة محاكاة ساخرة

•**حريم Harem**: والكلمة مأخوذة من «حريم» في اللغة العربية، وتشير إلى وجود أكثر من سيدة أو جارية تابعة لرجل واحد، والقصص فيها تدور حول اتّباع عدد من الفتيات لبطل ذكر بشكل درامي أو رومانسي، ومن أمثلة هذا التصنيف (نيسيكوي Nisekoi) و(ياامادا كن

والساحرات السبع Yamada-kun to ٧)، وهنالك فئة أخرى ضد من هذه الفئة تدعى عكس الحريم Verse Harem إذ تكون البطولة فيها لفتاة يحيط بها عدد من الشباب، ومن أمثلة هذا التصنيف: (صراع الأخوة Brothers Conflict).

•**ياوي Yaoi / يوري Yuri**: تتناول الفئة الأولى العلاقات الشاذة «المثلية» بين الفتيان، في حين أنّ الفئة الثانية تتناول الشذوذ «المثلية» بين الفتيات، مع جرأة في إظهار العلاقات الرومانسية.

•**إيتشي Ecchi**: تحت هذا التصنيف الفرعي تكثر لقطات التعرّي والتلميحات والألفاظ الجنسيّة، ومشاهد الإغراء الجسدي بشكل عام.

•**هنتاي Hentai**: هذا النوع من الأنمي يُصنف ضمن الأعمال الإباحية، إذ يعرض الممارسات الجنسية كاملة بشتى صنوفها، وبخاصّة الممارسات الشاذة والمنحرفة.

تجدر الإشارة إلى أنّ هذه التصنيفات الفرعية ليست منفصلة عن بعضها تماماً، فأي فيلم أو مسلسل أنمي يمكن أن يجمع أكثر من تصنيف رئيس وفرعي، فمثلاً يجمع أنمي (ون بيس) تصنيفات رئيسية هي: (حركة Action – خارق للطبيعة Supernatural – كوميدي Comedy – مغامرات Adventure)، كما يجمع أنمي (هاي سكول دي أكس دي) من التصنيفات الفرعية ما يأتي: (مَدرسي School – شياطين Demons - سِحر Magic - حريم Harem - إيتشي Ecchi).

وتوجد تصنيفات رئيسة أو فرعية أخرى مثل تصنيف (إيسيكاي Isekai) الذي يسرد أحداثاً تقع في عالم موازٍ، وهنالك تصنيف (دراما Drama) الذي يركز على الشخصيّات وتجاربها الذاتية ومحاولة إيصال مشاعر تلك الشخصيّات إلى المشاهدين والتأثير فيهم، وهنالك تصنيف (خيال Fiction) الذي يحكي عن وجود عوالم خياليّة لها قواعدها وظروفها المختلفة عن عالمنا الحقيقي وهو يختلف عن تصنيف (خيال علمي Sci-Fi) الذي يركّز على التقدّم التكنولوجي والآلات المستقبلية.



أنمي (ياماداكن والساحرات السبع) من فئة الحريم

رابعاً: مصطلحات ذات صلة بالأنمي

يتداول الجيل العربي اليوم مصطلحات رائجة ذات علاقة وطيدة بعالم الأنمي، وهذه المصطلحات غالباً ما تكون مأخوذة من اللغة اليابانية، وأرى أنّ من الضروري هنا التعريف الموجز بها ليكون القارئ الكريم على بيّنة من معاني هذه المصطلحات الرائجة:

أ-مانجا Manga: يُطلق هذا المصطلح على القصص المصوّرة اليابانية التي تشبه فن (الكومكس Comics)[١] الغربي، وهي قصص تضم مشاهد مرسومة بالتتابع بشكل يوحي بوجود فاصل زمني بينها، وهذه المشاهد مدعومة بالحوارات والتعليقات المكتوبة، ويعود تاريخ المانجا بشكلها الحديث إلى ما بعد العام ١٩٤٥م، ففي أثناء الاحتلال الأمريكي لليابان الذي استمر سبع سنوات كان الأمريكيون يجلبون معهم قصص (الكومكس) التي ألهمت الفنانين اليابانيين، فبدأوا يرسمون القصص المصورة بأسلوبهم الخاص، وبذلك بدأت المانجا تعكس التغييرات في المجتمع الياباني التي مزجت الفن الياباني بالرسم الغربي، لينتج عن ذلك أسلوب ياباني جديد أحدث زوبعة في عالم الفن[٢].

الفنان الذي يرسم المانجا يُسمّى (مانجاكا Mangaka) وكثيراً ما يكون هو كاتب سيناريو القصة، وقصص المانجا لها سمات تميزها عن نظيرتها (الكومكس)، أولها أنّ مشاهد المانجا غالباً ما تُرسم بالأسود والأبيض فقط، وهي كثيرة التركيز على الانفعالات العاطفية وتعابير الوجه ولغة الجسد، وتمتد على فصول طويلة.

تُطبع مسلسلات المانجا على الورق وتُنشر إلكترونيا أيضاً، وكثيراً ما تتجاوز قصصها ١٠٠ حلقة، وقد نمت لتصبح صناعة رئيسة في المنشورات اليابانيّة، إذ بلغت

(١) كومكس: تعني القصص المصورة، وهي عبارة عن قصص تجمع بين التصوير السينمائي المتتابع والحوارات المكتوبة، فهي حلقة وسيطة بين القصص المقروءة والأفلام المتحركة، وتأثيرها كبير على الأطفال والشباب، وقد صنف الكومكس ضمن قائمة الفنون العالمية في المرتبة التاسعة؛ لذا فإن الكومكس يُسمى (الفن التاسع).

(٢) ماذا يُقصد بالمانجا التي تشتهر بها اليابان؟ نقُدم لكم تاريخ وأنواع المانجا اليابانية، وأعمال المانجا المفضلة لدي- اكتشف اليابان – نشر بتاريخ ٢٠٢١/٥/٢٨ على الرابط

https://www.explorejapanarabic.com/ماذا-يُقصد-بالمانجا-التي-تشتهر-بها-الي/

عائداتها ٥٠٠ مليون دولار في العام ٢٠٠٦م، ثم أصبحت شائعة في باقي دول العالم لا سيّما في الولايات المتحدة حيث بلغت مبيعاتها في العام نفسه حوالي ١٧٥ مليون دولار[١].

وتعد المانجا المصدر الأول والأهم لصناعة الأنمي، فكثير من قصص المانجا وأبطالها كانت سبباً لظهور أشهر مسلسلات وأفلام الأنمي، وقد كان يُطلق على الأنمي في البداية اسم (فيلم المانجا)، كما أنّ المانجا تخضع تقريباً للتصنيفات ذاتها التي بيّنتها للأنمي.

ويُسهم ازدهار صناعة الأنمي في ازدهار صناعة المانجا أيضاً، فـ(المانجاكا) صار يسعى إلى الاهتمام أكثر بتطوير نتاجه لكي يدفع شركات الأنمي إلى شراء حقوق قصته وتحويلها إلى رسوم متحركة، ما يعني مزيداً من الشهرة والأرباح له، وإن تطوير المانجا سوف يقدّم بالتأكيد مادة دسمة تجعل إنتاجات الأنمي أكثر قوة ونجاحاً، وبهذه الطريقة يطّرد نمو الصناعتين -المانجا والأنمي- جنباً إلى جنب باستمرار.

وبينما يأتي كتاب (هاري بوتر)[٢] في المرتبة الأولى من الكتب العشرة الأكثر مبيعاً في العالم بواقع ٤٥٠ مليون نسخة سنوياً، تحتلّ ثلاثة كتب مانجا متعلقة بالأنمي مراتب متفرّقة من هذه العشرة، إذ يحتل (ون بيس) المرتبة الثالثة، وفي المرتبة الخامسة يأتي (دراغون بول) وفي السابعة (ناروتو) بمجموع يقارب



انموذج من صفحات قصص المانجا

(١) شو مثل هذا مانجا. التاريخ - ٥geo.ru – نشر بتاريخ ٢٠٢٠/٧/١٦ على الرابط
https://٥geo.ru/ar/sho-takoe-manga-istoriya-vliyanie-mangi-rezultaty-issledovanii/

(٢) هاري بوتر: شخصية البطل في رواية خياليّة للكاتبة الإنجليزية رولنغ، تم تحويل القصة إلى سلسلة أفلام سينمائية في هوليوود وحازت شهرة واسعة في العالم.

مليار نسخة سنوياً[١].

وتشيع قصص المانجا في العالم العربي بفضل تأثير مسلسلات الأنمي أساساً؛ لأنّ الشعوب العربية تُصنّف ضمن الشعوب التي لا تقرأ كثيراً، لكنّ تأثير الأنمي كان كبيراً إلى درجة إقبال كثير من المراهقين والشباب على تلك القصص بشغف.

ب- **أوتاكو Otaku**: ويطلق هذا المصطلح على كل شخص مهووس وعاشق للأنمي أو المانجا أو الألعاب الإلكترونيّة أو أي منتج ثقافي أو تقني صادر من اليابان، حيث يمكن أن يشاهد (الأوتاكو) مسلسلات أنمي طويلة في ساعات وينغمس فيها إلى درجة تجعله كالمتخصص الدقيق في علم من العلوم، ويُرادف مصطلح (الأوتاكو) مصطلحا آخر هو (ويابو Weeaboo) وهو العاشق المهووس بالأنمي تحديداً، الذي لا يكتفي بمشاهدة الأنمي بكثرة بل ينعزل عن المجتمع من أجله، كما يسعى دائماً إلى إنفاق أمواله في جمع المقتنيات والمجسّمات والملصقات المتعلقة بالأنمي.

وعلى الرّغم من أن أصل الأنمي من اليابان؛ فإنّ (الأوتاكو) غير مُرحّب بهم هناك، ولكن بسبب دورهم في تطوير عجلة الاقتصاد فهم يُعدّون شرّاً لابدّ منه؛ لذا يُصنفون كمجتمع موازٍ يحتوي على عديد من العيوب، وينظر رجال القانون في اليابان إلى (الأوتاكو) كمتهمين محتملين لارتكاب جرائم جنسية، ويبدو أنّ وسائل الإعلام بدأت تلين لهم بسبب عاداتهم الاستهلاكية[٢].



صورة لشخص (أوتاكو) في غرفته الخاصّة

ومن الناحية النفسية يمثل الأنمي للأوتاكو الياباني تحديداً ملاذاً أخيراً لخصوصيته، واعترافاً بعجزه عن تحقيق علاقة إنسانية أصيلة وحميمة،

(١) أنمي اليابان : ٣ رسائل من الثقافة اليابانية إلى الإنسانية - صانعو الحدث - نشر بتاريخ ٢٠١٧/٢/١٢ على الرابط

https://saneoualhadath.me/أحداث-عالمية/أنمي-اليابان-٣-رسائل-من-الثقافة-اليابا/#slide١-

(٢) الوجه الآخر للأنيمي Anime - الباحثون المسلمون - نشر على الرابط

https://muslims-res.com/ترجمة-منشور-صفحت-anime-الوجه-الآخر-للأنيمي/

فعضو (الأوتاكو) يرسم دائرة حول نفسه وينسحب داخلها ويرفض الاختلاط مع أعضاء (الأوتاكو) الآخرين الذين لهم الاهتمامات ذاتها؛ لأن تفاصيل حياة أي فرد منهم ستفضي إلى أنَّه ليس إلا «الآخر»[١]. أما في البلدان العربيّة فإنّ معنى (الأوتاكو) لا يتّخذ هذا المنحى المتُطرّف، بل ـ على العكس ـ يمكن أن تكون سبباً للتشارك مع الأفراد من ذوي الاهتمام نفسه وسبباً للتنافس فيما بينهم لمعرفة المزيد عن كل ما هو ياباني، والعامل المشترك الوحيد بين (الأوتاكو) العربي ونظيره الياباني هو الهوس في المتابعة وحفظ أدق التفاصيل.

ت- **كوسبلاي Cosplay**: يتكوّن المصطلح من كلمتين في الأصل هما: (زي Costume) و(لعب Play) ويعبرّ عن فن استعراضي يقوم به مُحبّ الأنمي، إذ يتشبّه بإحدى شخصيّات الأنمي الأسطورية عبر الأزياء والمكياج والاكسسوارات، وعادة ما يظهر الكوسبلاي في المهرجانات والمعارض وحفلات التنكّر الخاصّة بالأنمي، حيث يتبارون في مسابقة أفضل كوسبلاي.


الكوسبلاي في إحدى مهرجانات الأنمي

وقد يرتبط الكوسبلاي بـ(الأوتاكو) الذي أشرنا إليه، إذ يندفع المهووس بالأنمي إلى التماهي مع الأبطال المفضّلين لديه فيستعمل الملابس والمكياج والشعر الاصطناعي والوشوم والعدسات اللاصقة للتشبّه بهم، وفي بعض الحالات النادرة قد يقوم بعضهم بإجراء عمليات جراحية للاقتراب من الشبه الكامل.

وتجد الشركات التسويقية فرصة ممتازة لها بين رواد (الكوسبلاي)، فتسعى إلى إنتاج أزياء وأكسسوارات أشهر شخصيّات الأنمي لتبيعها على المهووسين بهذا الجانب.

وقد ساعدت مواقع التواصل الاجتماعي على الترويج (للكوسبلاي)، حتى تحول بعض رواد هذا الفن إلى أيقونات شهيرة بفضل اهتمامهم المتواصل بتغيير أشكالهم

(١) قلعة الأنمي – مصدر سابق.

لتشبه شخصيّات الأنمي ونشر صورهم الجديدة لمتابعيهم.

ث- وايفو Waifu: وهو مصطلح مُشتق من كلمة (زوجة Wife) ويطلق على شخصية فتاة الأنمي التي يرتبط بها المُشاهد عاطفياً ويعتبرها زوجته المثالية، فيدافع عنها ويغار عليها كأنّها حقيقية، وفي المقابل يأتي مصطلح (هوزباندو Husbando) الذي يُطلق على شخصية فتى من الأنمي ترتبط به الفتاة المُشاهدة عاطفياً وتعتبره زوجاً مثالياً لها، ويكثر استخدام هذا المصطلح بين شرائح (الأوتاكو) لانغماسهم في عالم الأنمي بحيث يولّد لدى كثير منهم تعلّقاً عاطفياً شديداً بإحدى الشخصيّات التي يتابعونها، وقد شاع بين (الأوتاكو) اقتناء وسادة كبيرة مطبوع عليها صورة (الوايفو) المفضّلة لديه لكي ينام معها في الفراش.

وقد يستغرب القارئ الكريم من اتّخاذ شخصية أنمي كزوج، ولكن قد لا يعني استغرابه من ذلك شيئاً إذا علم أن التعلّق العاطفي بشخصيّات الأنمي قد يصل في بعض الأحيان إلى عبادة تلك الشخصيّات، كما حصل مع أنمي (حبّ حياة Love Live) التي اتّخذها بعضهم آلهة يسجدون لها.

ج-فانز fans: وتعني مُعجبين، ويُطلق هذا المصطلح على متابعي مسلسل أنمي معيّن يتابعونه ويدافعون عنه، وقد يصابون بالتعصب له إلى حد التطرّف، فيُهاجمون أي شخص ينتقده بالألفاظ البذيئة والتهجّم عليه، ويُقابل هذا المصطلحَ مصطلحٌ آخر هو (أنتي فانز anti fans) وهم الأشخاص الكارهون لأنمي معيّن، وقد يصل بهم الأمر إلى حد التعصّب أيضاً، فيعمدون إلى إطلاق الإشاعات ضد الأنمي الذي يكرهونه، وتعد الخلافات الساخنة بين (الفانز) و(الأنتي فانز) من الأشياء المألوفة على مواقع التواصل الاجتماعي الخاصّة بمتابعي الأنمي.

ويكثر الفانز بين شرائح (الأوتاكو) أيضاً، بالنظر إلى أنّ انغماس (الأوتاكو) في متابعة أنمي معيّن قد يُولّد لديهم عشقاً يدفعهم للدفاع المُستميت عن ذلك الأنمي بشتّى السُبل، علماً أنّ (الفانز) لا يقتصر على عالم الأنمي بل يشمل كلّ المعجبين بالمنتجات الفنّية الأخرى مثل فانز الفرق الغنائية الكورية التي يُطلق عليها اسم (كيبوب K-Pop).


فرقة كيبوب كورية

ح-**فيلر Filler**: ويطلق هذا المصطلح على نوع معيّن من حلقات الأنمي التي تظهر ضمن حلقات المسلسلات الطويلة، وحلقات (الفيلر) لا تتضمَّن سرد القصة الأساسية للمسلسل، لكن تضيف قصصاً جانبية للأبطال من حين لآخر، ويتم استخدام حلقات (الفيلر) غالباً في الأنمي الذي يصدر بشكل أسبوعي بعد صدور حلقات المانجا المتعلّقة به، فلكي يوقّت استوديو الأنمي حلقاته مع صدور قصص المانجا يجب عليه أن يتباطأ قليلاً في سيره الإنتاجي لكي لا يسبق صدور قصة المانجا؛ لذلك ينتج الاستوديو حلقات (الفيلر) لكسب الوقت وملء الفراغ، ومن أشهر أعمال الأنمي التي تشتهر بكثرة حلقات (الفيلر) أنمي (ناروتو)[١].

خ-**آرك ARK**: ويطلق على قطعة محدّدة من القصة الأساسية للأنمي، بمعنى آخر: هو المقطع الواقع بين بداية حدث مُميّز ونهايته داخل الفيلم أو المسلسل، مثل معركة معيّنة في أنمي أكشن، أو مسابقة معيّنة ضمن أنمي مغامرات، أو مباراة في أنمي رياضة وهكذا.

د-**أوفا OVA**: المصطلح هو اختصار لعبارة (رسوم فيديو متحركة أصلية Original video animation)، ويُطلق على حلقات الأنمي التي تُباع على هيأة أشرطة فيديو أو أقراص مدمجة للمشاهدة المنزلية ولا تُذاع في التلفاز أو السينما، وعادة ما تكون حلقات (الأوفا) قليلة وتحكي قصصاً جانبية من أنميات أصلية، وقد تُقدّم قصصاً جديدة تُنتج على غرارها مسلسلات أنمي كاملة فيما بعد، ويناظر الأوفا مصطلح آخر هو (أونا ONA) وهي مجموعة حلقات أو سلسلة كاملة تعرض فقط على شبكة

(١) أشهر ٣٠ مصطلحًا في عالم الأنمي والمانجا يتحتم عليك معرفتهم - اراجيك - نشر بتاريخ ٢٠١٨/٢/١٤ على الرابط

https://www.arageek.com/art/most-famous-٣٠-words-in-anime-and-manga-you-should-know-about

الإنترنت، وتمتاز بقصر مُدّتها، فقد تتراوح بين دقيقتين وخمس وتصل أحياناً إلى ٢٠ دقيقة، كما يوجد مصطلح (أودا ODA) ومعناه شبيه بـ(الأوفا) مع فرق أنّ أقراصه تكون ملحقة بمجلّدات قصص المانجا وتُباع معها.

ذ-**أوست OST**: وهو اختصار لجملة (Original Soundtrack) ويطلق على الموسيقى التصويرية التي يسمعها المشاهد في حلقة من حلقات الأنمي؛ لذا عندما تُعجب بـ(أوست) وتريد إيجاده، ما عليك إلا الذهاب إلى يوتيوب وكتابة اسم الأنمي وتكتب بعده كلمة OST ليعطيك قائمة طويلة بمقاطع موسيقية خاصّة بذلك الأنمي.

ر-**تشيبي (Chibi)**: وتعني (ضئيل أو صغير الحجم)، ويطلق هذا المصطلح على الرسوم أو الأشكال التي تشبه الطفل الصغير، ويتم استخدامها عادة في رسم الشخصيّات الكوميدية أو على الأطفال الصغار في الأنمي.

ز- **لولي وشوتا (Loli & Shota)**: اللولي يطلق على شخصية فتاة الأنمي الصغيرة والمرحة ذات الطلّة الأخّاذة والوجه البريء، أما الشوتا فيطلق على شخصية ولد الأنمي الصغير بالمواصفات الجذّابة ذاتها، بحيث يحدث تجاههم انجذاب جنسي من قبل متابعي الأنمي أو المانجا.

س- **ساكوجا (Sakuga)**: كلمة يابانيّة ترمز لأسلوب الرسم في الأنمي، فعندما يكون أسلوبه متقناً جداً والمعارك فيه عالية الجودة والتفاصيل، فنقول أنّ الساكوجا في هذا الأنمي رائع ومُكلف جداً.

خامساً: الوجه التجاري للأنمي

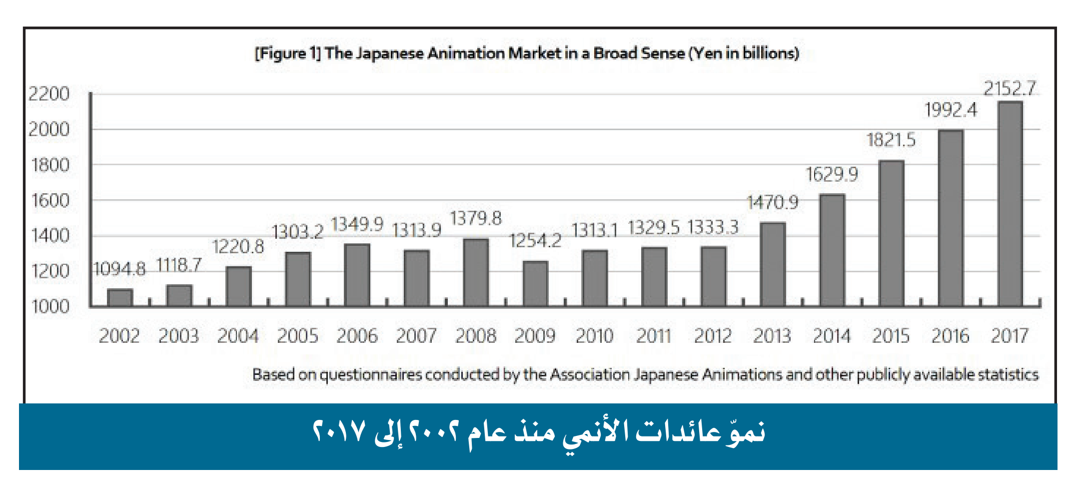
منذ أن بدأت وكالة الشؤون الثقافية اليابانية في دعم المعارض التي تُصدّر أعمال الأنمي وألعاب الفيديو والفن الإعلامي في عام ١٩٩٧م؛ أخذت صناعة الأنمي تسجل أرقاماً قياسية عالية في المبيعات خلال عقد الألفين، ومنذ العام ٢٠١٤م تضاعفت مبيعاتها ثلاثة أضعاف وساعدها على ذلك عمالقة البث الإلكتروني مثل شركة (نتفلكس Netflix) وشركة (أمازون Amazon) ولم تظهر بعدها أيّة إشارة على تباطؤ الانتشار العالمي لصناعة الأنمي[(١)].

(١) كيف غير الأنيميشن صورة اليابان وأصبح صناعة بمليارات الدولارات؟ - مصدر سابق.

وفي العام ٢٠١٦م أصدرت وزارة الشؤون الداخلية والاتصالات اليابانية تقريرها بشأن «تحليل حالة نمو بث المحتوى خارجياً»، ووفقاً للتقرير بلغت صادرات محتوى البث في السنة المالية لعام ٢٠١٦م ما قيمته ٣٥٨ مليون دولار، يشكّل الأنمي منها ما نسبته ٧٧,١٪، في حين تشكّل الدراما ١٠,٢٪، وتشكّل البرامج المتنوعة ٩,٧٪ منها، وبحسب التوزيع الإقليمي، بلغ استيراد محتوى البث الياباني لآسيا ما نسبته ٥٨,٧٪ ولأمريكا الشمالية ما نسبته ٢٧,٢٪ ولأوربا ما نسبته ٨٪ ولأمريكا الجنوبية ما نسبته ١,٦٪، و ٤,٦٪ لأقاليم أخرى(١).

واستمرّ سوق الأنمي الياباني بالنمو حتى وصل حجم مبيعاته في العالم عام ٢٠١٧م إلى ما يزيد على ١٨ ملياراً و٣٠٠ مليون دولار أمريكي وفقاً لجمعية الرسوم المتحركة اليابانية -انظر الرسم البياني رقم ١- حتّى تفوّقت إيرادات الأنمي خارج اليابان على إيراداتها داخله، وهذا يُظهر مدى انتشار الأنمي الياباني وحجم تأثيره، فإن كانت لدى الولايات المتحدة أفلام هوليوود، فلدى اليابان الأنمي الذي بات «سفير اليابان» للعالم(٢).

تجدر الإشارة إلى أنّ الشركات الصغيرة ومتوسطة الحجم تستحوذ على غالبية الإيرادات ورأس المال وعدد الموظفين، وأنّ ١٥٠ شركة -بنسبة ٦٠٪ من مجموع الشركات- تمّ تأسيسها بعد العام ٢٠٠٠م، ما يعني أنّ صناعة الأنمي مدعومة بانتشار

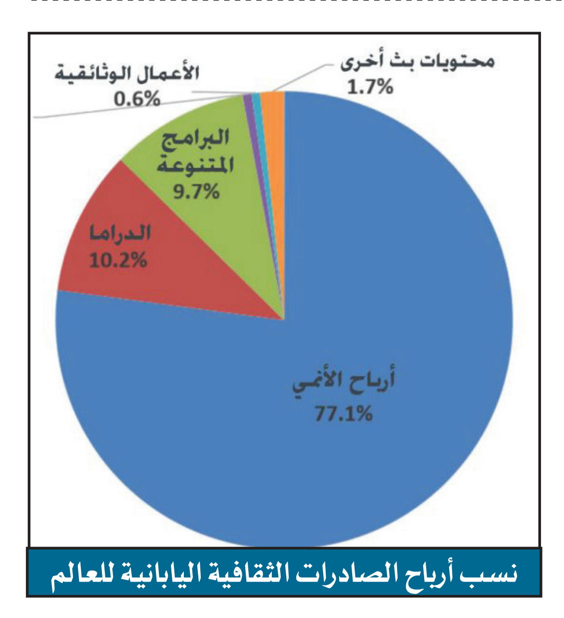


نموّ عائدات الأنمي منذ عام ٢٠٠٢ إلى ٢٠١٧

(١) تقرير: الأنمي يشكل أكثر من ٧٧٪ من صادرات التلفاز الياباني – أنمي ثيرابي – نشر بتاريخ ٢٠١٨/٦/٥ على الرابط https://animetherapy.net/١٨٦٥

(٢) الأنمي.. سفير اليابان إلى العالَم – موقع السبيل – نشر بتاريخ ٢٠١٩/١١/٩ على الرابط https://al-sabeel.net/الأنمي-سفير-اليابان-إلى-العالم//

الشركات الصغيرة ذات التاريخ القصير[١].



نسب أرباح الصادرات الثقافية اليابانية للعالم

نتيجة لهذه السوق الصاعدة، صارت اليابان تنتج سنوياً أكثر من ٢٠٠ مسلسل أنمي جديد، فضلاً عن مواصلة إنتاج المسلسلات القديمة، وقد تضاعف إنتاج هذا الفن خلال سنوات الألفية الثالثة.

لكنّ الحقيقة المؤلمة خلف ذلك الازدهار هي أنّ التوسع في إنتاج الأنمي مع الحفاظ على جودته كان يعني ظروف عمل قاسية تتجاوز الحقوق الأساسية للعاملين في هذا المجال، فيما يتعلّق بالأجور أو ساعات العمل وضغوطه التي تبلغ حد الإرهاق أو الموت أحياناً، ففي العام ٢٠١٠م انتحر أحد العاملين في شركة «A-١» اليابانيّة لإنتاج الأنمي، وتوصّلت التحقيقات إلى أنّ انتحاره كان نتيجة ضغط عمله الذي تجاوز ٦٠٠ ساعة خلال شهر واحد، أي بمعدل ٢٠ ساعة في اليوم على مدار الشهر، وفي العام ٢٠١٧م توفيّ أحد رسامي الأنمي الشهيرة مثل (ناروتو) و(بليتش) و(أكيرا) أثناء إغفائه لبعض الوقت في الاستوديو، وبالرغم من عدم وجود ما يؤكد وفاته نتيجة ضغوط العمل، يتوقّع بعض المتخصّصين ذلك، فقد أشار بعض زملائه أثناء نعيه إلى الظروف التعيسة للرسامين في هذا المجال[٢].

في الحقيقة لا توجد إحصائيات واضحة لضحايا العمل في الأنمي، لكنّ تلك الظروف ليست نادرة تماماً، فمثلاً تواجه شركة (Mad House) المنتجة لمسلسلات شهيرة مثل (مذكرة الموت Death Note) اتّهامات بتشغيل موظفيها لما يقرب من ٤٠٠

(١) إيرادات الأنيمي تصل إلى ٢ مليار ين للمرة الأولى في تاريخ اليابان - اليابان بالعربي - نشر بتاريخ ٢٠١٨/٩/٢٢ على الرابط

https://www.nippon.com/ar/features/h٠٠٢٧٩/

(٢) «الأنمي فيه سم قاتل».. أحدهم قد يفقد حياته في سبيل صناعة مسلسلك المفضل - ساسة بوست- نشر بتاريخ ٢٠١٩/٨/٩ على الرابط

https://www.sasapost.com/hard-working-enviroment-of-anime-industry/

ساعة خلال شهر واحد، ويقول أحد مساعدي الإنتاج في الشركة أنّهم اضطُرّوا لتنفيذ جدول عمل ثلاثة أشهر خلال شهر واحد والعمل لأكثر من خمسة أسابيع متواصلة من دون إجازات ممّا كان يضطرّه للمبيت في الشركة لأيام متتابعة، مضيفاً أنّه انهار في نهاية الشهر وتمّ نقله إلى المستشفى حيث تمّ تشخيص حالته باضطراب عصبي، وبالرغم من ذلك دفع تكاليف المستشفى بنفسه ولم يحصل على إجازة إلا يوماً واحداً[١].

وعلى هذا الأساس باتت صناعة الأنمي اليابانية تُعرف بأنّها نوع من «الأعمال السوداء» بسبب انخفاض الأجور فيها وساعات العمل الطويلة جداً، وحتى أنّ قادة هذه الصناعة صاروا يخشون من أنّه لو استمر الحال كما هو عليه فإن صناعة الأنمي اليابانية لن يكون لها مستقبل[٢].

يعزو مخرج الأنمي (شينجي تاكاماتسو Shinji Takamatsu) سبب قلّة رواتب العاملين في الأنمي إلى كثرتهم، ففي حلقة الأنمي الواحدة تتظافر جهود مئات الأشخاص لإنتاجها، فإذا وزّع ٩٠ ألف دولار من الأرباح على مجموعة مكوّنة من ٢٠٠ عامل فإن كل شخص سيتلقى ٤٥٠ دولاراً فقط، وقد طرح بعضهم اقتراح تقليل أعداد الأنميات المُنتجة مقابل زيادة أجور الأنمي الواحد، غير أن (تاكاماتسو) وصف هذا الحل بأنّه هراء؛ لأنّه إذا قرر الاستوديو تقديم أنمي موسمي وحيد بتكلفة تتراوح بين ٩١٠ آلاف إلى ١,٨٢ مليون دولار فإنّ المنتجين لا يمكنهم ضمان بيعهم له بسبب مضاعفة الميزانية المقدّرة للأنمي، وأضاف (تاكاماتسو) قائلا: «لا أعتقد بأن شخصاً ما قد يُقدم على فعل مُخاطرة كهذه»[٣].

وما أشار إليه المخرج (تاكاماتسو) يُلفت نظرنا إلى نقطة مهمّة في مجال صناعة

---

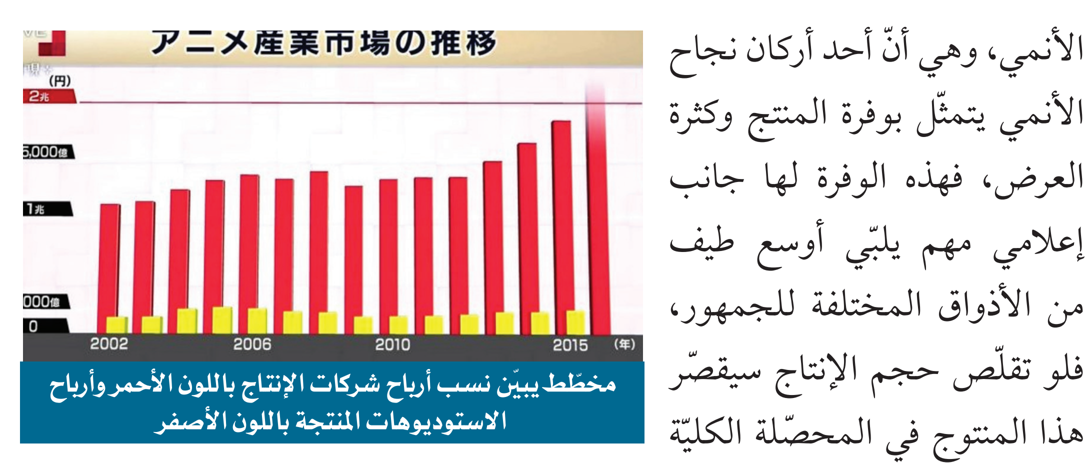
(١) المصدر نفسه.

(٢) تقرير قناة NHK...الجانب المظلم لصناعة الأنمي وظروف عمل الرسامين (الجزء الأول) - أنمي ثيرابي - نشر بتاريخ ٢٠١٧/٧/٢٥ على الرابط

https://animetherapy.net/٩٤٤

(٣) تقرير قناة NHK...الجانب المظلم لصناعة الأنمي وظروف عمل الرسامين (الجزء الثاني) - أنمي ثيرابي - نشر بتاريخ ٢٠١٧/١١/١٠ على الرابط

https://animetherapy.net/١١٢٢



مخطّط يبيّن نسب أرباح شركات الإنتاج باللون الأحمر وأرباح الاستوديوهات المنتجة باللون الأصفر

الأنمي، وهي أنّ أحد أركان نجاح الأنمي يتمثّل بوفرة المنتج وكثرة العرض، فهذه الوفرة لها جانب إعلامي مهم يلبّي أوسع طيف من الأذواق المختلفة للجمهور، فلو تقلّص حجم الإنتاج سيقصّر هذا المنتوج في المحصّلة الكليّة عن استقطاب الأعداد الهائلة من المتُابعين الذين حصدهم لحد الآن، وهذا يعني أنّ الصناعة ذات البعد الثقافي قد تسير في طريق النجاح بعكس سير الصناعة الاستهلاكية البحتة، فهذه الأخيرة يمكن أن تُبتذل عندما تُنتج بكميات كبيرة تُغرق السوق، أما الصناعة ذات البعد الثقافي فهي تنمو وتزدهر مع وفرة الإنتاج.

وبالعودة إلى ذلك التحدي الذي يواجه صناعة الأنمي فقد سعت الحكومة اليابانية إلى اتخاذ خطوات عمليّة بهدف حماية الإنتاج الياباني للأنمي، إذ عقدت وزارة الاقتصاد والتجارة والصناعة اليابانية (METI) اجتماعاً عام ٢٠١٨م مع حوالي ١٠٠ ممثل من شركات الأنمي بهدف وضع معيار لبرامج الأنمي من أجل تحسين ظروف العمل السيئة في هذه الصناعة، وتأمل الوزارة من وراء ذلك تقليل الاعتماد على الرسوم المتحركة الأجنبية القادمة من الصين وكوريا وحماية استمرار الإنتاجية المحلية لهذه الصناعة[١].

وعلى صعيد الأرباح لفتت الايرادات الضخمة التي حققها الأنمي أنظار شركة (نتفلكس) الرائدة في مجال الستريمينج[٢]؛ لذا أعلنت في بداية العام ٢٠١٨م عن تشكيل تحالف تجاري شامل بينها وبين شركتي (I.G) و(Bones) اليابانيتين لإنتاج أنميّات تعرض على منصتها حصرياً في ١٩٠ دولة، وهذا التحالف سيشكل علاقة

(١) خطط الحكومة اليابانيّة لدعم انتاج الأنمي - مجلة اليابان - نشر على الرابط
https://nippontimes.net/الحكومة-اليابانيّة-لدعم-إنتاج-الأنمي//

(٢) الستريمينج: تعني خدمة البث على شبكة الإنترنت.

مُربحة للجانبين، وفي هذا الصدد صرّح (ماساهيكو مينامي Masahiko Minami) مدير شركة (Bones) قائلاً: « أشعر أن هذا التحالف له معنى قوي لمنشئي المحتوى لأنه سينقل الأعمال إلى المشاهدين في جميع أنحاء العالم» وأضاف: «أرغب في العمل مع نتفلكس لإبهار الكثير من الناس بغض النظر عن الجنسية والعمر، وإنشاء أعمال جيدة يمكن الاستمتاع بها إلى الأبد»، هذا ومن المقرّر أن تنضم شركة (Wit Studio) الشهيرة إلى التحالف أيضاً[١].

وبعد أن أعلنت (نتفلكس) أنّ في نيّتها إنتاج ٣٠ أنمي مع تخصيصها لميزانيّة هائلة؛ أطلقت بالفعل خلال الأشهر الأولى من العام ٢٠١٨م أنمي (بكاء طفل الشيطان Devilman crybaby) الذي حصد شهرة واسعة، ثمّ أنمي (بي: البداية B: the beginning) إلى جانب عملين آخرين أقل شهرة [٢].

ومن جانب آخر تواجه صناعة الأنمي وقرينتها المانجا مشكلة مالية أخرى، تتمثل بمواقع القرصنة الإلكترونية التي تنشر أفلاماً ومسلسلات ومجلات من دون ترخيص الشركات المُنتجة، ووفقاً لوكالة الشؤون الثقافيّة اليابانية، هناك أكثر من ٥٠٠ موقع على الإنترنت لقرصنة الأنمي والمانجا، وتكلّف هذه المواقع دور النشر والأعمال اليابانية خسارات مالية تبلغ ٢,٧٥ مليار دولار على مدار السنوات الخمس الماضية، وهذه الخسارات تؤثر بشكل مباشر على أرباح الشركات وتقود في كثير من الأحيان إلى إفلاس استوديوهات وشركات صغيرة وتوجهها لإنتاج أنمي إباحي لمضاعفة أرباحها تفادياً للإفلاس[٣].

ولهذا قامت الحكومة اليابانية باتّخاذ خطوات عملية لحماية الأنمي والمانجا على

---

(١) Netflix, Production I.G & Bones Form Comprehensive Business Alliance – ٢٠١٨/١/٣١

https://manga.tokyo/news/netflix-production-i-g-bones-form-comprehensive-business-alliance/

(٢) نتفليكس والأنمي... ما الذي فعلته نتفليكس في عالم صناعة الأنمي؟ - أراجيك – نشر بتاريخ ٢٠١٨/٩/٥ على الرابط

https://www.arageek.com/art/netflix-and-anime

(٣) اليابان تشن حملة جديدة لإغلاق مواقع قرصنة الأنمي والمانغا – مجلة اليابان – نشر على الرابط

https://nippontimes.net///إغلاق-مواقع-قرصنة-الأنمي-والمانغا

هذا الصعيد، إذ شنّت السلطات اليابانية حملات لإغلاق المواقع الكبرى للقرصنة، كما سنّ البرلمان الياباني قانوناً يجرّم تحميل الأنمي والمانجا والأغاني المقرصنة عبر الإنترنت، وقد أغلق في هذا الصدد موقعي (KissAnime و KissManga) اللذين يعدّان من أكبر المواقع الأجنبية لقرصنة الأنمي والمانجا[1].

ولكن هذا القانون إلى جانب الحملة التي تقوم بها الحكومة اليابانية لا يمكن له أن يغلق مواقع قرصنة أقل شهرة، لا سيّما في المنطقة العربية التي تقع خارج سلطة اليابان؛ ولهذا فإن مواقع القرصنة العربيّة لن تشهد تراجعاً أو تهديداً بالإغلاق، بل نظنّ أنّ الحكومة اليابانيّة لن تعمد إلى إغلاق مثل هذه المواقع في المنطقة العربيّة لأسباب ثقافيّة وأخرى سياسية، وسوف تتمّ الإشارة إلى ذلك لاحقاً في الفصل الثالث.

(١) المصدر نفسه.

2

الفصل الثاني

الأنمي في العالم العربي

أولاً: مراحل انتشار الأنمي بين العرب

تاريخياً لا يعدّ الأنمي غريباً عن العالم العربي على الإطلاق، إذ يرجع تاريخ عرضه في البلاد العربية إلى السبعينات من القرن العشرين وربّما أقدم من ذلك، ما جعل كثيراً من أجيال العرب يتعرفون على دولة اسمها اليابان، ولكنّ مستوى انتشار الأنمي بين العرب لم يكن على وتيرة واحدة، ومن المؤكد أن لا وجه للمقارنة بين مستويات انتشاره اليوم ومستويات انتشاره في القرن العشرين، ما يعني وجود تدرّج زمني في هذا الصدد، ومن وجهة نظرنا يتضمّن هذا التدرّج ثلاث مراحل رئيسة هي:

المرحلة الأولى: مرحلة الأنمي المدبلج الذي يبث عبر القنوات التلفزيونية التابعة للحكومات العربية خلال عقود السبعينات والثمانينات والتسعينات، وقد نجحت الأنميّات في تحقيق مستويات نجاح عالية في هذه المرحلة لجودتها، وكان الأنمي وقتها أمراً نادراً وعزيزاً؛ لأنّ ساعات البث المخصّص للأطفال على التلفزيونات العربية كان محدوداً، ففي العراق مثلاً كانت أفلام الكارتون تُبث بمعدّل حلقة واحدة يومياً فقط، وليس بالضرورة أن تكون تلك الحلقة من الأنمي؛ فقد كانت تزاحمها برامج أخرى للأطفال من إنتاج روسي أو غربي أو محلي.

ومن مميزات هذه المرحلة أنّها كانت تخضع لرقابة مشدّدة تتوافق مع الثقافة العربية السائدة والتوجهات التنموية التي تخطّط لها الحكومات العربية، لذا كانت أنميّات هذه المرحلة انتقائية تتوافق مع جوّ التربية الملتزم بشكل عامّ، ومن الأنميّات التي اشتهرت بين أطفال العرب في هذه المرحلة مسلسل (جريندايزر UFO Robot Grendizer) و(عدنان ولينا Future Boy Conan) و(الكابتن ماجد Captain Tsubasa).



جريندايز.. المسلسل الأشهر في المرحلة الأولى من تاريخ انتشار الأنمي بين الأجيال العربية

المرحلة الثانية: تبدأ هذه المرحلة عقب هجمات الحادي عشر من سبتمبر

سنة ٢٠٠١م، فقبل هذا التاريخ كانت مؤسسة اليابان المعنيّة بالتواصل الحضاري بعيدة عن المنطقة العربية، ولكن مع تزايد الحديث العالمي حول الحضارة العربية والإسلامية بعد الهجمات على برج التجارة العالمي اتجهت هذه المؤسسة نحو البلدان العربية والشرق الأوسط بالذات، فأنشأت مكتباً خاصّاً بها في القاهرة بميزانية تقدر بنحو ٧٠٠ مليون، وأوضح مدير المكتب (جونيتسو كوماتسو Junitsu Komatsu) أنّ تأسيس مكتب الشرق الأوسط يأتي من خلال الاهتمام العالمي بمنطقة الشرق الأوسط وتوجّه المثقفين حول العالم نحو مزيد من الفهم لها لا سيّما فيما يتعلق بالقضايا والمفاهيم الاجتماعية والثقافيّة[1].

وتمتاز المرحلة الثانية بأنّها مرحلة الأنمي الذي يُعرض على البث الفضائي، على شاشة قناة (سبيستون) الشهيرة خصوصاً، فهذه القناة البحرينية ارتبطت ارتباطاً وثيقاً بـ(مركز الزُّهرة) المتخصّص في دبلجة الرسوم المتحركة والأنمي الياباني على وجه الخصوص، حيث وفّرت (سبيستون) عروضاً واسعة للأنمي تفوق ما كان يُعرض للأجيال العربية في المرحلة الأولى، وهي أول عتبة لدخول أطفال القرن الحادي والعشرين قضيّة الإدمان على الأنمي، لا سيّما وقد أصبحت النتاجات الجديدة تضم رسوماً وألواناً أكثر جودة، ومن أبرز الأنميّات التي اشتهرت في هذه المرحلة (المحقق كونان Case Closed) و(دراغون بول Dragon Ball) و(دورايمون Doraemon).

وعلى الرغم من أنّ الأنمي في المرحلة الثانية لا يزال يخضع لرقابة حكومية وفقاً لمعايير الثقافة العربية والإسلامية، تُعدّ أكثر انفتاحاً على الثقافة الغربية وأقل اهتماماً بالأهداف التنموية مقارنة بالمرحلة الأولى؛ نظراً لتركيزها على جانب التسلية والترفيه، وهذا الأمر يدعونا إلى التساؤل: هل تُعدّ هذه المرحلة تمهيداً لتطويع الهوية العربية لصالح



قناة سبيستون، رائدة المرحلة الثانية من انتشار الأنمي في العالم العربي

(١) وكالة الانباء الكويتية كونا نشر بتاريخ ٢٠٠٣/١٠/١ على الرابط

https://www.kuna.net.kw/ArticlePrintPage.aspx?id=١٣٧٨٨٠٣&language=ar

الهوية الغربية بتنفيذ من اليابان وبوحي من الولايات المتحدة التي تعرّضت لهجمات الحادي عشر من سبتمبر من قبل مُتطرّفين عرب؟[١]

المرحلة الثالثة: وهي مرحلة الأنمي المترجم الذي يُبث عبر شبكة الإنترنت، بدأت تقريباً بعد العام ٢٠١٢م، ولا تزال مستمرة إلى اليوم، وقد برزت هذه المرحلة مع انتشار مسلسلات الأنمي المطوّلة التي تناهز ٤٠٠ حلقة وظهور المواقع الإلكترونية التي تتيح مشاهدة الأنمي المُترجم مجاناً، والتي يشاهد فيها الأطفال والشباب ما يريدون من مسلسلات الأنمي وأفلامه متى يشاؤون، كما أنّ تأسيس صندوق (كول يابان) في العام ٢٠١٣م له أثر كبير في زيادة ترويج الأنمي وقتئذ في كلّ البلدان بما في ذلك العالم العربي.

وتمتاز هذه المرحلة بالانعتاق من الخصوصية الفكرية والثقافية للبيئة العربية، لأنّ البث الإلكتروني لا يخضع لرقابة رسمية، إذ صار الأطفال والمراهقون والشباب العرب يشاهدون الأنميّات كما تُنتج في اليابان من دون حذف للمشاهد التي تتضمّن أفكاراً وعقائد مُخالفة أو تتضمّن مشاهد دموية وجنسية صريحة، كما لا حدود للأنميّات المعروضة في هذه المرحلة من كل التصنيفات، وهكذا نشطت بسرعة ظاهرة (الأوتاكو) و(الفانز) و(الكوسبلاي) بين الأجيال العربية، إلى جانب نشاط المهرجانات وتجارة بيع المنتجات المتعلّقة بالأنمي.

وفي هذه المرحلة حازت بعض الدول العربية على مراكز متقدّمة عالمياً في مقدار اهتمامها بالأنمي، فوفقاً لإحصائيات (Google Trends) بتاريخ ٢٠٢١/١٠/٢٦ هنالك ١١ دولة عربية داخلة ضمن قائمة أعلى ٨٢ دولة حول العالم بحثاً عن كلمة (أنمي) على الإنترنت[٢]، وعلى الترتيب الآتي:

ت	اسم الدولة:	الترتيب	ت	اسم الدولة:	الترتيب
١.	ليبيا	٨	٣.	الجزائر	١٦
٢.	العراق	٩	٤.	عمان	١٨

(١) في الفصل الثالث سنطرح للقارئ الكريم مقاربات تاريخية يمكن أن تمثل إجابة منطقية على مثل هذا السؤال.

(٢) Google Trends - https://trends.google.com/trends/explore?q=%2Fm%2F0jxy

.٥	السعودية	٢٤	.٩	تونس	٣٨
.٦	سوريا	٣٠	.١٠	الكويت	٣٩
.٧	المغرب	٣١	.١١	مصر	٤٧
.٨	الأردن	٣٥	.١٢	الامارات	٤٩

وهنالك ٧ دول عربية داخلة ضمن قائمة أعلى ٨١ دولة حول العالم بحثاً عن كلمة (Anime) على الإنترنت وعلى الترتيب الآتي[١]:

ت	اسم الدولة:	الترتيب	ت	اسم الدولة:	الترتيب
.١	المغرب	٢٧	.٤	الامارات	٤١
.٢	تونس	٣٤	.٥	السعودية	٥٩
.٣	الجزائر	٣٥	.٦	مصر	٦٥
	العراق	٤٠			

وإن أحد أهم عوامل ازدهار هذه المرحلة ونشاطها هو مسألة التقليد والتشجيع الذي ينتشر بين الأجيال العربية بفعل الأحاديث التي تدور بينهم حول جاذبية هذا الأنمي وروعة ذاك الأنمي، بشكل مباشر أو عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي، وفي ذلك يقول الشاب المصري أحمد علاء بلهجته المصرية: «كنت بسمع أصحابي وهما بيتكلموا عن (ناروتو) و(هانتر) اللي هو القنّاص وأنا مش فاهم حاجة، ولما بدأت أشوفه لقيته مختلف عن أي كارتون تاني لأن أفكاره لا نهائية وقصصه ممتعة جداً، وممكن تلاقى أكشن وخيال علمي ورومانسي في أنمى واحد»[٢].

وفي المرحلة الثالثة من انتشار الأنمي في العالم العربي بدأت تبرز بين الأجيال العربية المحبة للأنمي ظاهرة الرفض الشديد لإطلاق مصطلح (كارتون cartoon) على الأنمي، إذ يرون أنّه غير مُخصّص للأطفال، فهو عمل فني راق موجَّه للكبار فقط، ويستشهدون على ذلك بوجود مشاهد عنف وجنس كثيرة تتضمّنها نتاجات الأنمي، كما يؤكّدون على وجود أفكار عميقة وتعقيد في الحبكة القصصيّة تجعلها لا تصلح لعالم الطفولة.

(١) Google Trends - https://trends.google.com/trends/explore?q=ANIME

(٢) الأنيميشن العالَمى يخطف قلوب الشباب.. «اليابانى يكسب» - صحيفة الوطن الإلكترونيّة – نشر بتاريخ 4/9/2016 على الرابط https://www.elwatannews.com/news/details/1383205

وفي الواقع إنّ دعوى كون الأنمي مخصصاً للكبار تنطوي على مغالطة، وذلك لوجود تصنيفات كثيرة من الأنمي مخصصة فعلاً للأطفال ولا تحتوي على مشاهد أو أفكار غير ملائمة لعالم الطفولة، ثمّ إنّ إطلاق مصطلح كارتون على الأنمي ليس خاطئاً بحد ذاته؛ لأنّ أحد معاني كلمة (cartoon) الإنجليزية هي: (الرسوم المتحركة) وهو معنى ينطبق على الأنمي من دون ريب.

ولكنّ النقطة الأساسية التي تجعلنا نقف عند هذه المسألة هي: أنّ المرحلة الثالثة لانتشار الأنمي بين الأجيال العربية تمتاز بأنّها مرحلة المراهقين والشباب أساساً، وهم في الحقيقة من أبناء المرحلة الثانية، إذ تعلّقوا بالأنمي بفضل قناة (سبيستون) عندما كانوا أطفالاً، ثمّ واصلوا مشوارهم عبر المواقع الإلكترونية مع مسلسلات الأنمي المطوّلة مثل (ون بيس) و(ناروتو)، وبعدها انتقلوا لمتابعة نتاجات ذات تصنيفات أعقد، تُناغم مرحلتهم العمرية الأكبر، وهو ما جعلهم يقصرون النظر عليها ويعتقدون أنّ الأنمي لا يتمثّل إلا بها.

وهذا يعني أنّ المرحلتين الثانية والثالثة تمتازان عن المرحلة الأولى بأنهما تولّدان أجيالاً تبقى على ارتباط بعالم الأنمي حتّى بعد أن تكبر؛ لذا من الطبيعي أن نجد اليوم أشخاصاً في عقد الثلاثينات والأربعينات وهم ما يزالون مشغوفين بمتابعة الأنمي، وعليه فإنّ المرحلة الثالثة تُعدّ الأهم من مراحل تاريخ الأنمي بين العرب، وهي محور اهتمامنا الرئيس في هذا الكتاب.

ثانياً: مهرجانات الأنمي العربيّة

نتيجة لوجود المكتب الرئيس لمؤسسة اليابان في القاهرة؛ أصبحت مصر أول بلد عربي يشهد إقامة مهرجان (إيجي كن Egycon) المخصّص للأنمي والمانجا بتاريخ ٢٠١٤/٢/٨، وعلى الرغم من برودة الأجواء وانشغال الشباب بالدراسة شهد المهرجان حضوراً لافتاً تجاوز ١٤٠٠ زائر، وقد تضمّن نوعين من البرامج: الأول داخل قاعة شملت مقهى المانجا والرسم والخط الياباني وفن طي الورق وغيرها، والثاني على المسرح تضمّن عروض (الكوسبلاي) وحفلات الغناء والموسيقى وعروض النينجا[1]،

(١) مهرجان محبي الأنمي والمانجا المصري في القاهرة ٢٠١٤ – animearabs – نشر بتاريخ ٢٠١٤/٢/١٢ على الرابط https://www.animearabs.com/home/node/1689



جانب من الحضور في مهرجان الأنمي بمصر لعام ٢٠١٤ وقد تجاوز العدد ١٤٠٠ زائر

وفي هذا الصدد قال مدير مؤسسة اليابان بالقاهرة: «ننظم معارض خاصّة هذا العام لتقديم الشخصيّات اليابانية، الشخصيّات اليابانيّة المرتبطة بأنمي ومانجا زادت شعبيتها في أنحاء العالم، ونحن في اليابان نركز على مثل هذه الثقافات الفرعية ونريد تقديم الشخصيّات اليابانية للعالم والتعريف بها» وأضاف أنّ المعرض يسهم في تعريف الجمهور المصري بالمجتمع الياباني وثقافاته الفرعية[١].

وبتاريخ ٢٠١٦/١٠/٢٧ افتتحت الإمارات أول مهرجان للأنمي في أبوظبي، وهو مهرجان (أنمي مي ANI:ME) الذي أُقيم ضمن فعاليات معرض الشرق الأوسط للأفلام والقصص المصورة، وقد افتتحه وزير الثقافة وتنمية المعرفة بحضور وزيرة الدولة لشؤون المجلس الوطني الاتّحادي وسفير اليابان لدى الإمارات مع عدد من كبار المسؤولين، وقد ضمّ المهرجان عروض المانجا والأنمي الكلاسيكية بالإضافة إلى عناصر وشخصيّات تعكس فنون اليابانيين مثل شخصية المغنّية (هاتسوني ميكو hatsune miku)[٢] إلى جانب فعاليات موسيقية تستضيف الفرق التي تؤدي أغاني مسلسلات الأنمي بالإضافة إلى فنّانة البوب اليابانية (إيناكو Enako) ومحترف فن

(١) معرض بالقاهرة لرسوم أنيميه ومانجا اليابانيّة – عربي ٢١ – نشر بتاريخ ٢٠١٤/١٠/٩ على الرابط https://arabi٢١.com/story/٧٨٠٧٩٣/معرض-بالقاهرة-لرسوم-أنيميه-ومانجا-اليابانيّة

(٢) هي أفضل مغنية بالنسبة لكثير من عشاق الأنمي، لكنها مغنية من عالم الرسوم المتحركة، فهي عبارة عن برنامج رسومي متطور يسمح للمستخدم بإنشاء أغنية الأنمي الخاصّة به حيث يكتب كلمات الأغنية مع اللحن الذي يريد ثم يسمع الأغنية بصوت وصورة فتاة ذات شعر أزرق اسمها هاتسوني ميكو وهي تؤدي الأغنية وتتراقص على إيقاعها.



مهرجان الأنمي في الإمارات ٢٠١٦

السيف الياباني (تيتسورو شيماغوتشي Tetsuro Shimaguchi) الذين يزورون منطقة الشرق الأوسط للمرة الأولى، كما ضمّ المهرجان عادات وتقاليد يابانية مثل فن (الأميزايكو Amezaiku) للنحت على الحلوى وأزياء (كيمونو Kimono) وغير ذلك[١].

وفي الجزائر التي يقام فيها سنوياً مهرجان الشريط المرسوم (فيبدا FIBDA) الدولي المخصّص لفن الكومكس والمانجا منذ عام ٢٠٠٨م؛ بدأت عروض (الكوسبلاي) تأخذ موقعها فيه لتتحول فيما بعد إلى أهم فعالية في المهرجان، علماً أنّها واجهت انتقادات واسعة من المجتمع الجزائري لا سيّما في نسختها الثانية عشرة لعام ٢٠١٩م، إذ تداول جزائريون على مواقع التواصل الاجتماعي صوراً لشباب شاركوا في عرض (الكوسبلاي) وشباب يرقصون في حفل لموسيقى (الميتال Metal)[٢] ما أثار موجة من الجدل، وركّز المُنتقدون على الفضاء المكاني الذي أقيم فيه الحدث حيث ساحة «مقام الشهيد»[٣].

وفي العراق تمّ تنظيم أكثر من مهرجان للأنمي، ولكن من طبيعة هذه المهرجانات أنّها أقلّ سعة فهي عادة ما تكون مدعومة من محلات تجارية وهواة للأنمي، مثل مهرجان (فانز العراق Fans of Iraq)[٤] السنوي الخاص بالأنمي والمانجا الذي أقيمت النسخة الخامسة منه بتاريخ ٢٠١٩/٨/١٦ في معرض بغداد الدولي، ويتضمّن عروض

(١) نهيان بن مبارك يفتتح مهرجان أنمي مي – صحيفة البيان – نشر بتاريخ ٢٠١٦/١٠/٢٨ على الرابط
https://www.albayan.ae/five-senses/east-and-west/2016-10-28-1.2744978

(٢) هي نوع من أنواع الموسيقى تطورت عن موسيقى الروك خلال سبعينات القرن العشرين في بريطانيا وأمريكا.

(٣) مهرجان الشريط المرسوم.. جزائريون ينتقدون «جيل المانغا والكوميكس» – الترا جزائر – نشر بتاريخ ٢٠١٩/١٠/٨ على الرابط

https://ultraalgeria.ultrasawt.com/مهرجان-الشريط-المرسوم-جزائريون-ينتقدون-جيل-المانغا-والكوميكس/سلمى-قويدر/ثقافة-وفنون

(٤) القناة الرسمية لفانز العراق على الرابط

https://www.youtube.com/channel/UCtZRd٣nmXAc٥Gs٧VC٧٠fMww

أنمي ومانجا ومسابقات (كوسبلاي) وحفلات غنائية، ويستضيف في بعض النسخ شخصيّات فنية ورسمية مثل ممثلة السفارة اليابانيّة في العراق ومغنية أناشيد



مهرجان فانز العراق السنوي

الأنمي اليمنية (إيمي هيتاري)، وهنالك مهرجان (أوتاكو ماتسوري Otaku Matsuri-kun) الذي أقيمت نسخته الثامنة على قاعة شهريار في الجادرية بتاريخ ٢٠٢٠/١٠/٩ وشهد تنظيماً دقيقاً وفعاليات نشطة تضمنت الرسم والغناء والمسابقات وعروض (الكوسبلاي) وبيع المنتجات الخاصّة بالأنمي والمانجا، هذا بالإضافة إلى مهرجان (كيبوب أنمي وورلد كون Anime K-pop World Con) في المنصور ببغداد بتاريخ ٢٠١٩/١٢/٢٧.[١]

أما في السعودية فيقام مهرجان (سعودي أنمي إكسبو Saudi Anime Expo) الذي يُعد من أكبر مهرجانات الأنمي في الشرق الأوسط، وقد أُقيمت النسخة الأولى منه في الرياض لمدّة ثلاثة أيام ابتداء من ٢٠١٩/٢/١٤ ضمن فعاليات (موسم الرياض) الثقافي الذي شهد توافد ١٠ ملايين زائر بحسب تصريح الهيأة العامّة للترفيه[٢]، وقد افتتح المعرض برعاية رئيس مجلس إدارة الهيأة تركي آل الشيخ وحضور سفير اليابان في المملكة (تسوكاسا إيمورا Tsukasa Imura) ومشاركة شركات يابانية متخصّصة، وتضمّن المهرجان نشاطات عديدة منها مؤتمرات نقاش وفعاليات رسم وعروض مسرحية وغنائية وكوسبلاي.

ولم تكتف السعودية بإقامة المهرجان، بل فتحت جسور تعاون مع شركات يابانية

(١) مهرجان اوتاكو ماتسوري ٨,٠ بتاريخ (٢٠٢٠١١٠١٩) مهرجان لكل عشاق الأنمي والمانجا في العراق - قادر كون - نشر بتاريخ ٢٠٢١/٥/٦ على الرابط

https://www.qaderkun.com/٢٠٢١/٠٥/٢٠٢٠-٨٠/٩١٠٢٠٢٠.html

(٢) أبعاد التعاون السعودي الياباني في مجال صناعة الأنمي والمانجا - صحيفة الجزيرة - نشر بتاريخ ٢٠١٩/١٢/٢٨ على الرابط https://www.al-jazirah.com/2019/20191228/ar1.htm

معروفة لصناعة أنمي من إنتاج سعودي خالص، فمثلاً وقّعت قناة (MBC) اتفاقية مع مؤلف المسلسل الشهير (الكابتن ماجد) لإنتاج نسخة جديدة من هذا الأنمي تحت اسم (الكابتن تسوباسا Captain Tsubasa) على أن يكون عرض الأنمي الجديد حصرياً لقناة MBC، وقد أُعلن عن الاتفاقية في مهرجان الأنمي السعودي لعام ٢٠١٩ [(١)].



عروض غنائية في مهرجان سعودي أنمي إكسبو

ولا يخفى أنّ إقامة مثل هذا المهرجان ودعم السعودية لإنتاج أنمي يتناغم مع التوجه الانفتاحي الجديد الذي يسعى إليه ولي العهد محمد بن سلمان، والذي خالف سيرة النظام السعودي في مقاطعته لمثل هذه الفعاليات طوال العقود السابقة، والانفتاح على الأنمي بشكل خاصّ يعود إلى محاولة الحكومة السعودية رعاية هذا الفن الذي فرض تأثيره الدولي كقوّة ناعمة تسهم في تغيير صورتها المتُطرّفة أمام العالم في إطار مشروع رؤية المملكة لعام ٢٠٣٠م [(٢)]، وهذه المحاولة تذكّرنا بسعي اليابان إلى استعمال الأسلوب ذاته بهدف تغيير صورتها الوحشيّة التي عُرفت بها قبل نهاية الحرب العالمية الثانية كما ذكرتُ في الفصل الأول.

ثالثاً: مواقع وصفحات عربية للأنمي

واحدة من أبرز سمات المرحلة الثالثة من انتشار الأنمي بين الأجيال العربية هي ظاهرة المدونات والقنوات والصفحات الإلكترونية المخصّصة للأنمي التي تستقطب رواداً تصل أعدادهم إلى مئات الآلاف من المتابعين، ولا ريب في أنّ مثل هذه المواقع والقنوات والصفحات لها دور كبير في زيادة انتشار الأنمي وهوس الجيل العربي به، ومن خلال متابعتنا رصدنا عدداً من النماذج البارزة وهي كما يأتي:

(١) افتتاح مميز لـ«معرض الأنمي السعودي» - صحيفة الجزيرة - نشر بتاريخ ٢٠١٩/٢/١٥ على الرابط
https://www.al-jazirah.com/٢٠١٩١١١٥/٢٠١٩/mk١.htm

(٢) أبعاد التعاون السعودي الياباني في مجال صناعة الأنمي والمانجا - مصدر سابق.

أ- المدوّنات الإلكترونية:

١-**أنمي ثيرابي (www.animetherapy.net)**: وهو موقع سعودي يعرّف نفسه بأنّه «شبكة تهتم بتغطية كل ما يتعلق بالأنمي والمانجا والألعاب، تهدف إلى توفير محتوى موجَّه للجمهور بما يناسبهم» وهو من المواقع النشطة والثرية في مجالها، يضم نوافذ مقالات وأخبار ومقابلات ومراجعات عن صناعة الأنمي والثقافة اليابانية ونافذة مخصصة للألعاب التي لها علاقة بالأنمي، كما يعقد مسابقات ويقدّم جوائز للمشاركين فيها، وتتبع الموقع صفحة على (فيسبوك) يزيد عدد متابعيها على ٧٨,٧٠٠ متابع، وصفحة على تويتر يزيد عدد متابعيها على ١٧٨,٧٢٥ متابعاً وعلى يوتيوب قناة تضمّ ٦,٧٨ مشتركاً، ويتابعه على الإنستغرام ٧٤,٧٠٠ متابع.

٢-**أنمي أبديت (https://an-update.com/)**: وهو موقع سعودي يعدّ من أوائل المواقع العربية الخاصّة بالأنمي، أُسّس في العام ٢٠١٢م ويُعرّف عن نفسه بأنه «موقع متخصص بأخبار الأنمي الياباني والأنميشين الغربي بأنواعه المختلفة، و كذلك أخبار الألعاب والقصص المصورة، وكذلك المقالات المتنوعة في صناعة الرسوم المتحركة، يهدف إلى توصيل المعلومة ونشرها لكل المهتمين في هذا المجال»، يتبع الموقع صفحة على تويتر يتابعها ١٠٨,٦٦٥ شخصاً، وقد أعلن القائمون عليه عن إيقاف الموقع بعد مرور ٩ سنوات على انطلاقه.

٣-**شبكة أنمي ماستر (https://an-master.net/)**: أُسّست مطلع العام ٢٠١٩م لإثراء المحتوى العربي للأنمي، وتضم عديداً من المقالات والتحليلات والأخبار المتعلّقة بالأنمي، تتبعها صفحة على (فيسبوك) يتابعها ١٢,١٥٠ متابعاً وعلى تويتر أكثر من ٣٠,٣٥٠ متابعاً، وعلى الانستغرام ٩٧٣ متابعاً.

٤-**كاواي أنمي (https://qawaii.me/)**: هي منصّة تدوين تجمع فريقاً من محبي الأنمي والمهتمين به بشكل عامّ، تضمّ المراجعات والتحليلات المعمّقة للأنمي والمانجا وقوائم معلومات حول مسلسلات أنمي، مع المعلومات المتعلّقة بصناعة الأنمي وفيديوهات وبودكاست[1] وغيرها، تتبع الموقع صفحة على(فيسبوك) فيها

(١) بودكاست: هو التدوين الصوتي أو البث الصوتي، ويطلق على الملفات الصوتية التي تبث عبر الإنترنت لتحميلها أو الاستماع إليها مباشرة.

٤،٤٧٠ متابعاً، وعلى تويتر ١٠,٣٤٥ متابعاً، وعلى يوتيوب ٢,٩٦٠ مشتركاً وعلى انستغرام ١٦٨ متابعاً فقط.

٥-**أراجيك (https://www.arageek.com/):** هي مجلة إلكترونية شبابية منوعة انطلقت في العام ٢٠١١م على يد مدوّنين سوريين، تركز على «التكنولوجيا والثقافة الرقمية والعلوم والترفيه والتعليم وكل شيء آخر يهم جيل الألفية العربيّة»، يتابعها على (فيسبوك) أكثر من ٢,٩٠٥,٨٠٠ متابع وعلى تويتر ٨٠,٤٤٢ متابعاً، وعلى الرغم من أنّ هذه المجلة غير مخصّصة للأنمي فقط ولكنها تحتوي على كثير من المقالات الدقيقة والمهمّة في هذا المجال.

٦-**موقع أنمي العرب (https://www.animearabs.com/):** يهتمّ بتقديم أخبار الأنمي والمانجا وألعاب الفيديو كما يهتم بالثقافة اليابانية والحديث عن الفعاليات المتعلّقة بذلك، يتبع الموقع صفحة على (فيسبوك) يتابعها أكثر من ٩,١٠٠ متابع وعلى تويتر ١٦٥ متابعاً فقط.

٧-**مدونة بلايت (https://www.blitedesu.net/):** وهي مدونة شخصية قام بإنشائها سوري يقيم في السعودية هدفها المُعلن هو «الرقي بفكر المتابع العربي، وإثراء المحتوى العربي للأنمي على الإنترنت» وتضم مقالات ذات جودة، يتناول تاريخ وصناعة الأنمي بالإضافة إلى ترجمات خاصّة بمجموعة من الأنميات، يتبع المدونة صفحة على تويتر يتابعها ٦,٩٥٣ متابعاً.

ب– قنوات اليوتيوب:

١-**ترافي Trafi I: قناة يديرها** يوتيوبر[1] سعودي اسمه عبد الرحمن يستخدم الفكاهة للحديث عن الأنمي وأشياء أخرى، أنشأ القناة سنة ٢٠١٨ وتضمّ قرابة مليون وأربعمائة ألف مشترك وتتبع القناة صفحة على تويتر يتابعه فيها أكثر من ٢٦,٠٠٠ متابع وعلى إنستغرام ٣٤٧,٠٠٠ متابع وقد سجلت قناته ١٤٩,٢٩٧,٢٥٦ مشاهدة حتّى كتابة هذه السطور.

٢- **safah٩:** وهي قناة يديرها يوتيوبر صومالي الأصل سعودي الجنسية اسمه

(١) يوتيوبر: وتعني صاحب قناة على يوتيوب يقدم من خلالها محتوى علمياً أو ترفيهياً، وهي نفسها الكلمة الإنجليزية (YouTuber)، وللتعبير عن الجمع يقال يوتيوبرز (YouTubers).

حسن إسماعيل، يوظف الفكاهة كثيراً في مقاطعه، انضمّ لليوتيوب سنة ٢٠١١ وتضم قناته أكثر من مليون مشترك، ولديه قناة أخرى أيضاً باسم SAFAV أُنشئت في ٢٠١٥ وتضم ٣٤١,٠٠٠ مشترك.

٣- **Anime Ghost:** قناة يديرها يوتيوبر سعودي يطلق على نفسه اسم مهند أوتاكو، يستخدم أساليب فكاهية في الحديث عن الأنميّات، انضمّ إلى يوتيوب سنة ٢٠١٧ وتضم قناته ٦٩٤,٠٠٠ مشترك.

٤- **Ai SHOW:** وهي قناة يديرها ثلاثة سعوديين هم: محمد النعامي وماجد العامر وإبراهيم العامر، تحتوي على مراجعات للأنمي والمانجا بطابع تحليلي وكوميدي وطرح النظريات والتوقعات والتحليلات في هذا المجال، مع تغطيات لتجمعات واحتفالات الأوتاكو والجيمرز العرب، انضموا للمنصة في ٢٠١٢ وتضم القناة ٥٩٤,٠٠٠ مشترك.

٥- **Ultra Dragon:** وهي قناة يديرها يوتيوبر سعودي اسمه سلطان، لديه العديد من التحليلات الجيدة حول الأنميّات وأخبارها وتقييماتها، بعض مقاطعه يصل إلى قرابة مليوني مشاهدة، ويتبعها متجر إلكتروني لبيع الأشياء المتعلقة بالأنمي، حقّقت مبيعاته أرقاماً قياسية تصل في اليوم الواحد إلى أكثر من ٤٠٠٠ ريال سعودي، نشطت القناة عام ٢٠١٧ وأعلن عن إيقاف العمل بها لأسباب شخصية سنة ٢٠٢٠، وتضم القناة ٤١٣,٠٠٠ مشترك.

٦- **AnimeStation:** وهي قناة يديرها يوتيوبر ورسام سعودي اسمه نايف سعود، «يطمح لصناعة مجتمع رهيب للشيء الذي يحبه» بحسب وصفه، انضمّ إلى منصة يوتيوب في عام ٢٠١٤ وتضم قناته ٣٧٣,٠٠٠ مشترك.

٧- **Moroccan Otagamers:** قناة يديرها اليوتيوبر المغربي أسامة، يتحدث عن الأنمي والمانجا والأخبار المتعلقة بهما، وعن مسلسل الأنمي (ناروتو) على وجه الخصوص، انضمّ إلى يوتيوب في ٢٠١٧ وتضم قناته ٢٤٦,٠٠٠ مشترك.

٨- **D RafteL:** قناة يديرها يوتيوبر قطري باسم (ليونيل زورو) مع يوتيوبر آخر يحمل اسم (لوفي كينغ) تهتم القناة بتقديم نظريات وتحليلات، ومناقشات للأنمي

بصفة عامة، انضمّ إلى اليوتيوب في ٢٠١٤ وتضم القناة ٢٢٧,٠٠٠ مشترك.

٩-**OTAKUZERO:** وهي قناة يديرها يوتيوبر مغربي يطلق على نفسه اسم (زيرودس) يهتم بتقديم تحليلات الأنمي، لا سيّما أنمي (ون بيس)، انضمّ إلى اليوتيوب في ٢٠١٧ وتضمّ القناة ٢٠٢,٠٠٠ مشترك.

١٠- **Venox:** وهي قناة يديرها اليوتيوبر التونسي عبد الرحمن، فيها ما يزيد على ١١٠٠ مقطع فيديو تقدم مراجعات وتقارير وأخباراً عن الأنمي والمانجا بالإضافة إلى الكومكس ومسلسلات أجنبية، انضمّ إلى المنصّة عام ٢٠١٤ وتضمّ قناته ١٧٧,٠٠٠ مشترك.

١١- **BessiMan:** تهتمّ القناة بتقديم مراجعات وأخبار وتقارير وحقائق وانطباعات عن الأنمي والمانجا، صاحبها يوتيوبر يحمل الاسم المستعار (بيسي مان) وقد توقف منذ مدة تقارب السنتين عن النشر، انضمّ إلى المنصّة عام ٢٠١٥ وتضمّ القناة ١٧١,٠٠٠ مشترك.

١٢- **FINIX٥:** قناة يديرها يوتيوبر مغربي لم يصرّح باسمه، يضع الوصف التالي لقناته «حتى أهزم الشر يجب أن أصبح شراً أعظم - لولوش[1]»، انضمّ إلى منصة اليوتيوب في ٢٠١٥ وتضم القناة ١٦٥,٠٠٠ مشترك.

١٣- **Anime no kyoki:** وهي قناة يديرها اليوتيوبر السعودي محمد الشمري الذي يقدم تحليلات وتقارير عن أفضل أنمي ومانجا، انضمّ إلى المنصّة عام ٢٠١٢ وتضم القناة ١٥٨,٠٠٠ مشترك.

١٤- **NEET Plus:** قناة يديرها يوتيوبر كويتي اسمه عبد الرحمن، وتحمل الوصف الآتي: «جرعة من الأنمي والمانجا وأشياء مختلفة في عالم الترفيه مع مقدم القناة عبد الرحمن (كوريجي)» انضمّ إلى المنصّة سنة ٢٠١٥ وتضم القناة ١٣٩,٠٠٠ مشترك.

ت- مواقع مشاهدة وتحميل الأنمي:

١- **Addanime:** وهو من أشهر المواقع بين العرب لمشاهدة الأنميّات المترجمة

(١) لولوش لامبروج: هو أحد أبطال أنمي (كود غياس).

والمدبلجة القديمة والجديدة، ويوفر خدمة تحميل الأنمي أيضاً، يقدّم قوائم بحث عديدة لتسهيل انتقاء الأنمي المطلوب للمشاهد، وهذا الموقع لا يحجب الأنميّات التي تعرض محتوى جنسياً كتصنيف (إيتشي) مثلاً.

٢- **yo-anime :** يضمّ هذا الموقع مجموعة كبيرة من أفلام و مسلسلات الأنمي الجديدة كما يضمّ جميع الأنميّات النادرة والقديمة مع إمكانيّة تحميل الحلقات في وضع عدم الاتّصال، ويتضمّن هذا الموقع ميزة المطالبة بالتسجيل لمن هم بعمر ١٨+ للأنميّات التي تحتوي على مشاهد من تصنيف (إيتشي).

٣- **Shaheed-anime:** يوفّر مشاهدة أنميّات مترجمة بجودة عالية، ويتيح خيار التحميل المباشر أيضاً، يضمّ قوائم بجميع تصنيفات الأنمي كما أنّه يتيح مشاهدة الأنميّات من تصنيف (إيتشي).

٤- **Anyanime:** وهو موقع يتميز بالبساطة وسهولة الوصول وتنوّع سيرفرات التحميل ويفرد قائمة خاصّة بالأفلام و(الأوفا) و(الأونا) والمانجا، وقد يظهر في أثناء مشاهدة المسلسلات والأفلام إعلانات ذات طابع جنسي.

٥- **Okanime:** وهو موقع شامل يضمّ قوائم مشاهدة لمسلسلات وأفلام الأنمي إلى جانب مقالات وأخبار وشروحات وألعاب ومواعيد بث حلقات الأنمي وفق التوقيت السعودي، بالإضافة إلى قائمة بالتصنيفات الرئيسة والفرعية للأنميّات، ويحتوي الموقع على كثير من الإعلانات ذات الطابع الجنسي.

٦- **Animesilver:** افتتح في عام ٢٠١٩ وهو موقع سهل الوصول يقدّم خدمة التحميل والمشاهدة بجودات مختلفة، ويقدّم قوائم للبحث تحتوي على كل التصنيفات الرئيسة والفرعية للأنميّات، والموقع لا يحجب الأنميات من تصنيف (إيتشي).

٧- **Xsanime:** وهو موقع سهل الوصول يضمّ عدداً من التصنيفات الفرعية ومواسمها، وللموقع صفحة على (فيسبوك) يتابعها ٢,٢٤٨ متابعاً وعلى تويتر ٥٩٣ متابعاً فقط.

٨- **Animetak:** موقع سهل التصفح والوصول ويحتوي على العديد من القوائم من بينها قائمة مخصّصة لقصص المانجا، ويوفر المشاهدة عبر سيرفرات عديدة،

ويمكن أن ترافقها إعلانات ذات طابع جنسي، ويتيح الأنميّات بتصنيف (إيتشي) أيضاً.

٩- **an-ime:** وهو موقع سهل الوصول ويحتوي على معلومات تفصيلية عن كلّ أنمي ومواسم الإنتاج ويعرض على سيرفرات قليلة، ويمتاز عن المواقع الأخرى بعدم وجود إعلانات منبثقة عند التصفّح.

ث- صفحات التواصل الاجتماعي:

١-**إمبراطورية الأنمي:** هي صفحة على منصّة (أمينو Amino)[1] تتضمَّن منشورات متنوعة عن الأنمي من أخبار وتحليلات ومقالات، يبلغ عدد أعضاء الصفحة أكثر من ١,٦١٨,٦٧٠ عضواً.

٢- **One Piece Arabic:** صفحة على منصة (أمينو) تتضمّن منشورات منوعة عن الأنمي، تحمل الوصف الآتي (اكبر شبكة اجتماعية تضم محبين ون بيس من جميع انحاء الوطن العربي) يبلغ عدد أعضاء الصفحة أكثر من ١١٦,٦٦٠ عضواً.

٣- **Anime Mix:** هي صفحة عامّة على موقع (فيسبوك) أُنشئت سنة ٢٠٢٠ يتابعها ٨٦٠،٩٢٠ متابعاً ولديها ٧٦٤،٤٧٣ معجباً.

٤- **سماء روميو الزرقاء:** صفحة عامّة على (فيسبوك) تمّ إنشاؤها سنة ٢٠١٦ يتابعها ٦٦٠،٣٧٦ شخصاً، وفيها ٦٣٥،٧٢٩ معجباً.

٥- **Anime World:** صفحة عامّة على (فيسبوك) أُنشئت في ٢٠٢٠ متابعوها ١٢٨،٦٨٨، وفيها ١٢٤،٢٦٧ معجباً.

٦- **Animeku-آنميكو:** صفحة (فيسبوك) أيضاً، أُنشئت سنة ٢٠١٩ عدد متابعيها ٣١٧،٤٤١ ، وعدد معجبيها ١٨٩،٦٨١ .

٧- **صور أنمي - AniMe:** وهي قناة عامّة على التلغرام مخصصة لنشر صور ومقاطع وملصقات وصوتيات خاصّة بالأنمي، بدأت النشر سنة ٢٠٢٠ ويبلغ عدد المشتركين فيها حالياً أكثر من ٢٠٨,٨٩٠ مشتركاً، مكتوب في وصف القناة العبارة الآتية: (شكراً للأنمي والموسيقى ولأي شيء ساهم بالاستغناء عن التواصل البشري).

---

(١) هو موقع تواصل اجتماعي يتيح الدردشة وتحميل الصور والفيديو وصور GIF وعمل المسابقات ونشرها والتفاعل مع المستخدمين في جميع مجالات الاهتمام.

٨- **أنمي بغداد - Anime Baghdad:** وهي قناة عامة على التلغرام مخصصة بنشر كلّ ما يتعلق بالأنمي من صور وفيديوهات ومواعيد عرض وكثير من التفاصيل الأخرى، شرعت القناة في النشر مطلع سنة ٢٠٢٠، ويبلغ عدد مشتركيها الآن أكثر من ٣٩,٧٧٠ مشتركاً.

وبعد بيان هذه العيّنات من المدونات والمواقع والقنوات الإلكترونية المتخصّصة في مجال الأنمي لدى العرب، نودّ أن نسجّل مجموعة من الملاحظات في هذا المجال على النحو الآتي:

أولاً: إنّ أغلب المواقع والمدونات والصفحات العربية المتخصّصة بالأنمي افتُتحت بعد العام ٢٠١١، أي مع بدايات المرحلة الثالثة من انتشار الأنمي في المنطقة العربية، ومع أنّ هناك مواقع ومدونات إلكترونية عربية تقدّم شروحاً وتحليلات عميقة ودقيقة لقصص وأحداث الأنمي، لا يقصر بعض الشباب العرب متابعته للمدونات واليوتيوبرز على المحتوى العربي؛ بل يتابع مواقع أجنبية ويوتيوبرز أجانب لديهم ملايين المتابعين المهتمين بالتحليلات والآراء حول الأنمي.

ثانياً: تحتوي منصّة (تويتر) قاعدة لا بأس بها من عشاق الأنمي من الخليج العربي وصُنّاع المحتوى، إذ يوجد كثير من متابعي الأنمي وعشاقه من الأطياف جميعها، أما (فيسبوك) فيمتلك قاعدة أكبر من حيث العدد، ولكن ليس فيه الجودة ذاتها في المحتوى مقارنة بتويتر، فأغلب مجموعات الأنمي في (فيسبوك) مُغلقة تتضمّن عشرات الآلاف من الأشخاص وغالباً ما تكون مخصّصة لدولة محددّة، والتفاعل بين هذه المجموعات شبه منعدم ولا يُلمح تنسيق فِعليّ بينها، من ناحية أخرى يمتلك موقع (أمينو) قاعدةً أكبر من الأشخاص ولكن ذلك لا يعكس الجودة على الإطلاق، وربمّا أكثر ما يميّزه هو أنّ محتواه غالباً ما يكون أصلياً وغير منسوخ، أما (يوتيوب) ففيه محتوى يتدرّج بين فيديوهات لأشخاص بدأوا بمشاهدة الأنمي قريباً وأحبّوا الحديث عنه، وفيديوهات أخرى لأشخاص درسوا النقد الأدبي بشكل مفصّل ليقدموا رأيهم عن أنميّاتهم المفضّلة[١].

(١) مجتمع الأنمي العربي على الإنترنت ... كل شيء على الإطلاق - أراجيك - نشر بتاريخ ٢٠٢٠/١٠/٢٤ على الرابط

https://www.arageek.com/art/arabic-anime-society

ثالثاً: إنّ أغلب اليوتيوبرز المتخصّصين في تحليلات ومراجعات الأنمي هم من السعودية.

رابعاً: إنّ المواقع التي تقدّم خدمة المشاهدة والتحميل للأنمي في البلدان العربية لا تخلو من الخروقات التي لا تتلاءم إطلاقا مع الثقافة الإسلامية، لا سيّما بالنسبة للمشاهد الجنسية المتمثلة في تصنيف (إيتشي)، ناهيك عن المواقع المتخصّصة بتقديم أنميّات من تصنيف (ياوي) و(يوري) و(هنتاي) للمشاهدين العرب.

3

الفصل الثالث

تأثير الأنمي في الجيل العربي

أولاً: معالم من الثقافة اليابانيّة

الفنّ بشكل عامّ مرآة تعكس الثقافة السائدة في بلد ما على ثقافات البلدان الأخرى؛ والأنمي كعمل فنّي لا يشذّ عن هذه القاعدة بتاتاً، ولابدّ من أن يعكس ثقافة اليابان وأنماط حياتها، وعليه فمن أجل أن نفهم طبيعة التأثير الثقافي الذي يمكن أن يسبّبه الأنمي في البلدان العربية علينا أولاً إلقاء نظرة سريعة على طبيعة الثقافة السائدة في اليابان، ولكن قبل ذلك علينا أن نفهم ما تعنيه كلمة «ثقافة».

الثقافة بحسب تعريف اليونسكو هي: «مجموع الخصوصيات الدينية والمادية والفكريّة والعاطفية التي تميز مُجتمعا معيناً، فهي تشمل أنماط الحياة وطرائق العيش المشترك ونظم القيم والتقاليد والمعتقدات بالإضافة إلى الادب والفنون»[(١)]، لذا تُعدّ الثقافة المُرتكز الأساس لأي بناء اجتماعي، ولهذا يؤكد علماء الاجتماع «أن الثقافة هي من أكثر العوامل تأثيراً على المجتمع، بحكم أن كل شيء في المجتمع يتأثر بالثقافة كمنظومة القيم والفنون الجمالية ونظام المعتقدات ومناهج التفكير وهندسة العلاقات الاجتماعية...الخ، ومن هنا تتحدّد حساسية الثقافة وخطورتها، وأصبح الاعتقاد أن الثقافة إذا تغيّرت تغيّر معها المجتمع، وكل تغيير يمس الثقافة مهما كانت كميته ونوعيته يتأثر به المجتمع سلباً أو إيجاباً، تراجعاً أو تقدما»[(٢)].

ولعل من المفاجئ القول أنّ الثقافة في المجتمع الياباني الحديث قد فقدت أصالتها في جوانب عديدة منها بعد تعرضها لكثير من التحوّلات السياسية والاقتصادية والاجتماعية، بما في ذلك أصالة العقيدة الدينية لهذا البلد.

إذ كانت الديانة اليابانية هي ديانة (الشنتو) ويعتنقها أكثر من ٨٠٪ من اليابانيين، يعود

(١) إطار الإحصاءات الثقافيّة لليونسكو لعام ٢٠٠٩ - معهد اليونسكو للإحصاء - تاريخ الإصدار ٢٠٠٩- ص٩- النسخة الإلكترونيّة من المنشور على الرابط

http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/unesco-framework-for-cultural-statistics-٢٠٠٩-ar.pdf

(٢) الفرد والثقافة\ جامعة ٨ ماي ١٩٤٥ - قالمة- وزارة التعليم العالي والبحث العلمي\ الجزائر- ٢٠١٤-٢٠١٥\ ص ٩٣.


الإمبراطور ميجي مؤسّس الديانة الشنتويّة القومية

تاريخ ظهورها إلى القرن الثالث قبل الميلاد، وهي ترتبط بالطبيعة وتدعو البشر إلى التفاعل والتواصل مع الـ(كامي) الذي هو الروح الكامنة في كلّ الموجودات بما في ذلك النباتات والجمادات[١]، وبعد دخول الديانة (البوذية) إلى اليابان في القرن السادس الميلادي امتزجت بالشنتويّة لوجود تناغم بينهما، لذا يجمع معظم اليابانيين اليوم بين مظاهر الشنتو والبوذية في حياتهم اليومية، ففي حين ترتبط ديانة الشنتو بالاحتفالات والمواسم والمهرجانات، يلجأ اليابانيون إلى البوذية في أوقات الأزمات، ثم اقترنت الشنتوية بالسياسة مع صعود إمبراطورية (ميجي) في منتصف القرن التاسع عشر؛ إذ تم استغلالها لإسباغ قُدسية على الأسرة الحاكمة وعدّ الإمبراطور إلهاً منحدراً من (كامي) الشمس، وبذلك ارتبطت الشنتو بالقومية اليابانية الحديثة، وامتدّت قرابة قرن حتى سنة ١٩٤٥م عقب إعلان الإمبراطور (هيروهيتو Hirohito) هزيمة اليابان واستسلامها بعد إلقاء الولايات المتحدّة قنبلتين ذريتين على اليابان، إذ أدّى إعلان الهزيمة إلى تحطيم الإيمان الياباني بـ(الكامي) لظهور الإمبراطور بصورة البشريّ المقهور، فتصاعدت الشكوك بالعقيدة الشنتوية وعزف اليابانيون عن الانتساب لها في إطار مُنظّم، ولكنها بقيت حاضرة في شؤون حياتهم وممارساتهم وثقافتهم اليومية[٢].

وبعد احتلال أمريكا لليابان؛ أراد الحاكم العسكري الأمريكي (دوغلاس ماك آرثر Douglas MacArthur) ملء الفراغ الروحي الذي خلّفته نكسة الشنتويّة لدى اليابانيين باستخدام العقيدة المسيحية الكاثوليكية والفلسفة الماسونية، وذلك لضمان خضوع الشعب الياباني للهيمنة الغربية ومنع الشيوعية من ملء ذلك الفراغ، وقد ألّف الصحفي الاستقصائي (إيتشيرو توكوموتو Ichiro Tokomoto) كتاباً بهذا الصدد عنوانه (١٩٤٥

(١) ليس لعقيدة التوحيد مكان في (الشنتويه) بسبب تعدد القوى الإلهية، كما لا يوجد اعتقاد بالحياة بعد الموت فيها، وانما يسود الاعتقاد بانطلاق روح الإنسان بعد وفاته فتتحرر من الجسد المادي وتندمج مع قوى الطبيعة لتتحول إلى (كامي).

(٢) ماذا تعرف عن ديانة الشنتو اليابانيّة؟ - حفريات - نشر بتاريخ ٢٠١٨/٣/٧ على الرابط
https://www.hafryat.com/ar/blog/ ماذا-تعرف-عن-ديانة-الشنتو-اليابانيّة؟

تحت ظل الاحتلال: الحجر الماسوني والصليب) يروي اجتماع الجنرال (ماك آرثر) بأسقفين أمريكيّين هما (جون أوهارا John O'Hara) و(مايكل ريدي Michael Reddy) في صيف ١٩٤٦م طالباً منهما إرسال آلاف المبشّرين الكاثوليكيين لليابان فوراً وقال: «لديكم سنة لتغيروا فيها عقيدة الشعب الياباني كي يصبح تابعاً للكنيسة الكاثوليكية، لقد نشأ فراغ هائل بسبب هزيمة اليابانيين، فراغ روحي يمكن أن يملأه أي شيء»، وطبقاً للأساقفة، اعتقد (ماك آرثر) عبر تجربته في الفلبين أن لدى الكنيسة الكاثوليكية جاذبية خاصّة لليابانيين لأن تقليد السعي للخلاص «يجذب الشرقيين»، وجاء في رسالة الكهنة: «يخشى الجنرال أنه إذا لم ترسل الكنيسة جيشاً من المبشرين المتحمسين بسرعة إلى اليابان فإن عملاء الشيوعيين سيكسبون المرتدّين الذين يجب أن تكسبهم الكنيسة» (١).

إلى جانب ذلك حاول (ماك آرثر) الترويج للماسونية التي تم قمعها أثناء الحرب العالمية، وفي رسالة إلى المُنظمة الماسونية في اليابان عام ١٩٤٩م قال: «عمليّة إحياء الهيئات الماسونية في اليابان منذ الاستسلام بعد الحرب تخلق أحد الحصون الروحية القوية التي تدعم الاحتلال، وتحديداً من خلال التعاليم الثابتة الشائعة عند المسيحية إلى الديمقراطية ثم إلى الماسونية كفلسفة تؤكد سياسة الاحتلال»، وكان (ماك آرثر) قد بلغ رتبة (سيد ماسوني Master Mason) في يناير ١٩٣٦ في (مانيلا) حيث كان آنذاك مارشال الجيش الفلبيني، وينص سجلّ عضويته أنه تمّ تكريمه بالدرجة الفخرية الثالثة والثلاثين للمذهب الإسكتلندي في ديسمبر ١٩٤٧ في السفارة الأمريكية بطوكيو، ومن بين مساعديه الكبار كان الأدميرال (بينتون دبليو ديكر Benton W. Decker) قائد قاعدة (يوكوسوكا) البحرية الذي فتح عدة محافل ماسونية، وكتب في رسالة إلى محفل ماسوني في الخارج: «تحت القيادة الحكيمة والخيرة للجنرال ماك آرثر وجدت اليابان المهزومة أملاً جديداً، لقد قدّم الاحتلال لتلك البلاد الجاهلة انطلاقة نحو ثقافة مسيحية وشكلاً ديموقراطياً للحكومة... لقد اتبعتُ بشكل نشيط ومخلص سياسات ضابطي الكبير وأخي الماسوني الجنرال ماك آرثر الذي يقتدي دائما بالمبادئ المسيحية وعقائد

(١) كتاب يكشف محاولات تحويل اليابان إلى دولة كاثوليكية ماسونية بعد الحرب - news orient pan - نشر بتاريخ ٢٠٢١/٨/١٦ على الرابط

https://www.panorientnews.com/news.php?k=١٠٢٧

الماسونية الحرة»، ومن بين الجيل الأول للماسونيين اليابانيين في فترة ما بعد الحرب كان هناك أعضاء في البرلمان الياباني منهم (إيتشيرو هاتوياما Ichirō Hatoyama) الذي أصبح رئيس وزراء، بالإضافة إلى رجال أعمال وعضو من أفراد العائلة الإمبراطورية، وهو عم الإمبراطور الأمير (هيغاشيكوني ناروهيكو Naruhiko Higashikuni)[١].

ولهذا فإن العقيدة اليابانية التي بدأت بالتشكّل بعد الحرب العالمية الثانية تكوّنت من مزيج روحي وطقسي يجمع بين الشنتويه والبوذية الشرقية مع الكاثوليكية والماسونية الغربية.

أمّا أنماط الحياة عند اليابانيّين؛ فإنّ تأثير العولمة الغربية طغى عليها، كما يظهر ذلك جلياً في انتشار نمط الاستهلاكية والارتباط الشديد بعالم الترفيه الافتراضي واستغلال المرأة في سوق العمل والجنس، ففي بداية عصر (هيسي Heisei)[٢] تبدّل الزيّ المدرسي للبنات من زيّ يشبه لباس البحّارة في عصر (شووا Shōwa)[٣] إلى سترة وتنّورة قصيرة ذات ثنيات، وبمجرّد حدوث ذلك أصبحت التلميذات ظاهرة تسويقيّة مُستباحة، وبذلك ظهرت في عصر (هيسي) ثقافة استغلال البنات القاصرات بدرجة كبيرة في تجارة الجنس المربحة للغاية[٤]، وكان رئيس مجلس الوزراء (شينزو آبي Shinzo Abe) قد صرّح في العام ٢٠١٤ بأن إنتاج اليابان يمكن أن يرتفع بنسبة ١٦٪ إذا عملت المرأة اليابانية بالقدر الذي يعمل به الرجال، ووضع خطّة أطلق عليها اسم (المشاركة الاقتصادية الفعالة للمرأة اليابانية Womenomics) من أهدافها رفع نسبة القوى العاملة النسائية إلى نحو ٧٣٪ مقارنة بـ٦٨٪ للعام ٢٠١٢ على أمل أن يحصد المجتمع الياباني عائدها الاقتصادي في العام ٢٠٢٠ [٥].

---

(١) المصدر نفسه.

(٢) عصر (هيسي) هي الفترة التي بدأت مع تولي الإمبراطور (أكيهيتو) الحكم بعد وفاة والده (هيروهيتو)، ويمتد عصر هيسي لثلاث عقود (١٩٨٩-٢٠١٩).

(٣) عصر (شووا) هي الفترة التي حكم فيها الامبراطور (هيروهيتو) اليابان، وامتد هذا العصر لأكثر من ستة عقود (١٩٢٦ - ١٩٨٩).

(٤) نهاية عصر شووا وبزوغ فجر هيسي من منظور ثقافي - اليابان بالعربي - نشر بتاريخ ٢٠١٩/٥/٢١ على الرابط
https://www.nippon.com/ar/currents/d٠٠٤٧٦/

(٥) رييوا .. عصر إنصاف المرأة اليابانية - بوابة الاهرام - نشر بتاريخ ٢٠٢٠/١/٥ على الرابط
https://gate.ahram.org.eg/News/٢٣٤٥٤٣٨.aspx

وفي حين كانت الدراما الرائجة في أواخر عصر (شووا) تساعد على تكوين فكرة الحب والزواج كعنصر مزدوج لتحقيق سعادة المرأة؛ فإن الدراما التلفزيونية في عصر (هيسي) تحثّ النساء على إيجاد أهدافهن الحقيقية في أماكن العمل، وتجلّت هذه الرؤية في إنتاجات استوديو (جيبلي Studio Ghibli) للمخرج الشهير (هاياو ميازاكي) إذ كانت الفتيات في أفلامه ومسلسلاته يظهرن دائما بأنهنّ يقدّرن الاستقلالية أكثر من الحبّ ولا يمانعن أن يؤدّين العمل الشاقّ، ولذلك تحوّلت آراء كثير من النساء اليابانيات في عصر (هيسي) إلى أنّ العلاقات الرومانسية قد تكون مجرّد هراء مقارنة بالأهمية الغالبة للمال، وليس منهن من تريد أن تتحوّل إلى نسخة من أمّها التي عاشت في عصر (شووا)، مرتبطة بالأعمال المنزلية مع قلّة الدخل الشخصي[١].

وتعدّ هذه الظاهرة تراجعاً دراماتيكياً للتقاليد اليابانية الصارمة التي تمجد الزواج المبكّر وتنتقد النساء اللائي يعمدنَ إلى تأجيل الزواج وتصفهنّ بالقبح والأنانية، وإنّ فقدان رابطة الزواج لبريقها في نظر اليابانيّات يمثّل مؤشراً على حدوث تغيّر كبير في المجتمع الياباني ومكانة العمل التي يحتلّها بين أفراده، وبذلك ارتفعت نسبة العازبات في عقد التسعينات من ٤٠٪ إلى ٥٤ ٪ للأعمار (٢٥ -٢٩) عاماً، أما الفئة العمرية الواقعة بين (٣٠ – ٣٤) عاما فقد ارتفعت من ١٤٪ إلى ٢٧٪[٢].

أمّا الذكور في اليابان فقد كان للأنمي والمانجا وألعاب الفيديو تأثير كبير عليهم في عصر (هيسي) إذ أصبحوا أقلّ اهتماماً بالتفاعل الحقيقي مع البشر، وليس من المستغرب ارتفاع نسبة العزّاب بينهم بشكل حادّ، وهم على الأغلب لن يشعروا بالوحدة بفضل عالم الترفيه الافتراضي هذا[٣].

وبذلك سجّل عصر (رييوا)[٤] منذ بدايته في العام ٢٠١٩ تراجعاً لعدد المواليد

(١) نهاية عصر شووا وبزوغ فجر هيسي من منظور ثقافي – مصدر سابق.

(٢) اليابانيات يعزفن عن الزواج ويفضلن العمل – الجزيرة – نشر بتاريخ ٢٠٠٤/١١/١٩ على الرابط

https://www.aljazeera.net/news/miscellaneous/١٩/١١/٢٠٠٤/اليابانيات-يعزفن-عن-الزواج-ويفضلن

(٣) من المتوقع أن يعيش نصف الشعب الياباني حياة العزوبية بحلول العام ٢٠٣٥ (المصدر: نهاية عصر شووا وبزوغ فجر هيسي من منظور ثقافي – اليابان بالعربي).

(٤) عصر (رييوا) هي الفترة التي تسنّم فيها الامبراطور (ناروهيتو) العرش بعد تنازل والده (أكيهيتو) عن الحكم في العام ٢٠١٩؛ وهذه الفترة لا تزال ممتدة إلى اليوم.

في اليابان إلى أدنى مستوياته منذ أكثر من مئة عام ليصبح ٨٦٤ ألف مولود فقط مع ارتفاع نسبة الذين تبلغ أعمارهم أكثر من ٦٥ عاماً إلى ٢٨,٤٪ في العام نفسه، مما أدّى إلى تقلّص الأيدي العاملة وعجز في الميزانية العامة؛ وفي محاولة لحلّ هذه الأزمة أخذ الاهتمام الحكومي يتزايد في مجال تعزيز المشاركة الاقتصادية للمرأة اليابانية ومساواتها في الأجر وفي المواقع الوظيفية القيادية في محاولة لإنقاذ اليابان من هذه الأزمة[١].

وكما هو واضح؛ كان الحلّ الذي اتّخذته الحكومة اليابانية في معالجة شيخوخة الشعب الياباني وتراجع الأيدي العاملة لا يمثّل سوى حركة هروب إلى الأمام، فبدل أن تسعى إلى إعادة إحياء ثقافة تشكيل الأسرة والتشجيع على الزواج نلاحظ أنّها - بتشجيعها للمرأة في النزول إلى سوق العمل- تؤجل المشكلة إلى مرحلة لاحقة، وذلك يعني أنّها لا تزال تعتمد كلّياً على النمط الذي تتطلّبه ثقافة العولمة المعاصرة التي تسعى باتّجاه تحقيق المصالح الفردية والاستهلاكية على حساب الإحساس بالمسؤولية الاجتماعية وتعزيز الروابط العائلية المستقرة، بل إنّ الحكومة اليابانية لم تتّخذ أيّة خطوة من شأنها أن توقف الشركات الرأسمالية عن تحطيمها للمزيد من الروابط الأسرية بتشجيعها على ظاهرة الزواج من الشخصيّات الكارتونية التي تظهر في الأنمي واستخدام الألعاب الجنسية، إذ يمتلئ السوق الياباني بالبدائل البشرية على هيأة عرائس بلاستيكية تشبه البشر، تُنتج سنوياً بمعدّلات مذهلة، بحسب موقع (The Conversation) فإن الملاحظ في العرائس المعروضة على الإنترنت أن أغلبها يبدو نائماً أو فاقداً للوعي، ذلك النوع من الألعاب اليابانية يروّج بنسبة ٣٠ - ٥٠٪ لفكرة فقدان الوعي كدعوة للإنسان باتباعها في عالم الخيال والأحلام، وفي معظم حالاتها تتشكل هذه الدمى كالوسائد، فيمكن إخفاؤها في أكياس الوسائد التقليدية، لدرجة يصعب معها معرفة إذا وجب تصنيفها كفراش أم كلعبة جنسية[٢].

ومن جانب آخر توجد ضغوط اجتماعية وقانونية باتجاه تشريع زواج الشواذ جنسياً (المثليين) في المجتمع الياباني، وفي نظرنا تتخذ تلك الضغوط بعداً اقتصادياً

(١) رييوا .. عصر إنصاف المرأة اليابانية – مصدر سابق.

(٢) الزواج من وسادة.. عندما يفقد «كوكب اليابان» وعيه! – الجزيرة – نشر بتاريخ ٢٠١٩/٢/١٦ على الرابط
https://www.aljazeera.net/news/lifestyle/كوكب-اليابان-يفقد-وعيه/١٦/٢/٢٠١٩

من ورائه أصابع رأسمالية غربية، إذ حثت غرفة التجارة الأمريكية حكومة اليابان على إضفاء الشرعية على زواج المثليين قائلة إنّ الأشخاص الموهوبين من مجتمع الميم سيختارون العمل في مكان آخر مما يجعل اليابان أقل قدرة على المنافسة دولياً[١].

أما على جانب التقاليد الأخلاقية فاليابانيون هم ورثة مبادئ (البوشيدو Bushido) الأخلاقية التي يتحلى بها محاربو (الساموراي Samurai) الذين ظهروا في العصر الإقطاعي لليابان من القرن السابع عشر إلى القرن التاسع عشر، وكان القانون العسكري هو الذي يحكم حياة (الساموراي) في البدء، ولكن مع تأثّرهم بالثقافة الصينية (الكونفوشيوسية Confucianism) أصبحت لديهم مجموعة من الأنظمة الفكرية والعقائدية التي تنص على المبادئ الآتية: (الاستقامة والعدل، الدين، الشجاعة، الرحمة والعطف، الرقّة والأدب، الصدق والإخلاص، الولاء، ضبط النفس، الانتحار الشعائري والتضحية، إعداد المرأة)، ويخضع كل شخص من محاربي (الساموراي) لأحد السادة الكبار ويضلّ مُخلصاً له طوال حياته، وليس له الحق في الاعتراض على الأوامر الصادرة إليه من الجهات العليا، إلا أنّه يملك حق الاحتجاج وغالباً ما يكون بقطع إصبع اليد الأصغر أو القيام بالانتحار الطقسي[٢].

وعلى الرغم من نهاية عصر (الساموراي) بحلول العام ١٨٦٨ ظلّ اليابانيون مُخلصين لتقاليدهم الأخلاقية تلك، وبقيت آثارها فاعلة في حياتهم اليومية مثل الولاء المطلق للنظام الحاكم، ولكن بعد الغزو الأمريكي لليابان تحول هذا الولاء لصالح أرباب الشركات الرأسمالية لينتج عنه الالتزام التام بتوجيهاتهم إلى حدّ الانتحار بسبب الضغوط، وهي ظاهرة يطلق عليها في اللغة اليابانيّة (كاروشي Karoshi) أو الموت إرهاقاً من العمل، حتّى بلغت اليابان المرتبة الثالثة ضمن قائمة أعلى البلدان في العالم بحالات الانتحار لعام ٢٠١٤ [٣].

(١) Japan court says same-sex marriage should be allowed - Associated Press – ٢٠٢١/٣/١٧ -
https://apnews.com/article/world-news-japan-marriage٢٦٨-a٤٩٧٨c٤٩١c٨٦٣b٥٤٧f٥٤٣ab٢٥٢٩٧a

(٢) ثقافة الساموراي في التاريخ الطبيعي – مركز بحوث ومتحف التاريخ الطبيعي – نشر على الرابط
https://nhm.uobaghdad.edu.iq/?p=٢٨٤

(٣) بين الهيكيكوموري والكاروشي.. لماذا ينتحر الشباب في اليابان؟ - الجزيرة – نشر بتاريخ ٢٠٢١/٦/١٣ على الرابط

وارتفاع معدلات الانتحار بهذا الشكل يمكن تفسيره وفقاً لأخلاق (الساموراي)، فمحارب (الساموراي) كان يمارس طقوس الانتحار لتجنّب القبض عليه وتعذيبه حتى لا يظهر بمظهر الضعيف أو الجبان، وقد فعلها جنود (كاميكازي Kamikaze) في الحرب العالمية الثانية بعد الهزيمة، كما أنّ الانتحار في الديانة البوذية يُعدّ فضيلة ورمزاً لتحمّل المسؤولية أيضاً[1].



وخلاصة ما تقدّم أنّ الاستثمار الغربي في ثقافة اليابان الأخلاقية قد آتى أُكله وحقّق إنجازات هائلة لصالح الشركات، إذ تحولت اليابان إلى مصنع رأسمالي كبير وبؤرة ماسونية ممتازة وأنموذج مطاوع جداً للإرادة الغربية، وباتت إنجازات اليابان الثقافيّة على النمط الغربي تتجاوز حدودها لتناغم متطلبات العولمة المعاصرة.

وإنّ الثقافة اليابانية هذه انعكست بكل وضوح في أعمال الأنمي، فعلى مستوى الثقافة الدينية عكس الأنمي مزيج الشنتوية والبوذية مع المسيحية والماسونية، فلا تكاد أفلام ومسلسلات الأنمي تخلو من احتوائها على خلطة عجيبة تجمع بين عالم الأرواح والطقوس الوثنية إلى جانب الرموز المسيحية والماسونية المعروفة، وصرنا نرى في كثير من الأحيان أن شخصيّات الأنمي تجمع بين امتلاكها للطاقات الروحية مع تعلّقها بالشهوات الدنيوية، ويمكن أن تمتلك روحاً خيّرة وفي الوقت ذاته تستمدّ قوتها من عالم الشياطين، ويتمّ تقديم هذا الخليط بشكل ينسجم مع إحدى نقاط القوة الدرامية التي تجسد البطل غير المثالي بحيث يمكن أن يتماهى معه المشاهد في نجاحاته وسقطاته.

وعلى مستوى أنماط الحياة، تظهر الفتاة في الأنمي كرمز للرغبة الجنسية غالباً، وهي تحقّق ذاتها لا في الارتباط الطبيعي برجل لتؤسّس معه أسرة مستقرّة، بل تحقّق

---

https://www.aljazeera.net/midan/reality/economy/٢٠٢١/٦/١٣/٧٠-حالة-انتحار-يوميا-لماذا-ينتحر-الشباب

(١) المصدر نفسه.

ذاتها في ميادين القتال والمغامرة والعمل الشاق، وغالباً ما تكون نداً للرجل الذي صار يُجسّد في كثير من أعمال الأنمي بهيأة أنثوية، فمعايير الرجولة المتعارفة باتت تختفي لصالح معايير الجمال الأنثوي المتمثّل بالوجه الخالي من الشارب واللحية مع الشعر المُنسدل والقوام الرشيق والعيون الواسعة، وإذا وضعنا الأنميّات من تصنيف (الياوي) جانباً، فإنّ مظهر الذكور في الأنمي صار يقارب مظهر الفتيات بشكل كبير.

أمّا على مستوى التقاليد الأخلاقية فإنّ ثقافة (الساموراي) بقيت مهيمنة في معظم أعمال الأنمي، فالوفاء والإخلاص والالتزام وإصرار الروح المحاربة بقيت سارية في هذه الأعمال إلى حدّ كبير، بالإضافة إلى رمزية السيف الذي لا يكاد يخلو منه أنمي حتى لو كان يحكي مغامرات في العصر الحديث، إلى جانب صفات القلق والحزن والاكتئاب وجلد الذات التي تعدّ من السمات الأكثر انتشاراً في العديد من مسلسلات الأنمي الموجّهة للمراهقين والشباب، وهو انعكاس واضح للحالة النفسية التي يعاني منها اليابانيون في العصر الحديث.

وفي الختام يمكن تسجيل أهمّ السمات التي يعكسها الأنمي عن حالة اليابان الثقافية الحالية بالنقاط الآتية:

١ .ديانة البوذا والشنتوية إلى جانب الديانة المسيحية لها معالم واضحة في كثير من الأنميّات، لذا نلحظ حضوراً للأرواح الساكنة في الأشياء في أغلب الأنميّات، وعادة ما تتّخذ أشكال مسوخ ذات أجسام عملاقة للتعبير عن القوة والسيطرة.

٢ .الرموز الماسونية حاضرة وبقوة في كثير من نتاجات الأنمي، وهنالك رموز معيّنة تتكرّر كثيراً كالعين الواحدة والنجم الخماسي والمثلّث.

٣ .أنماط الحياة الغربية حاكمة في أغلب الأنميّات التي تجري أحداثها في العصر الحديث، أما الأنميّات التاريخية فهي توظّف كمية لا بأس بها من التراث الياباني في الأزياء والعمران بشكل خاصّ.

٤ .ثقافة الساموراي حاضرة في الأنمي بشقّيها المادي المتمثّل بالسيف، أو المعنوي المتمثّل بالتضحية والروح المحاربة.

٥ .الاكتئاب والحزن يطغى على عموم الأنمي باستثناء تصنيف الكوميديا، كما

أن سمة البطل اليتيم حاضرة في أغلب مسلسلات الأنمي، ولعلّه تعبير عن شريحة الأطفال اليابانيّين الذين تخلّى عنهم أحد الوالدين أو كلاهما لأسباب مختلفة.

٦. صورة الفتاة الذكورية والفتى الشبيه بالأنثى سائدة بقوة بالإضافة إلى العلاقات المثلية، كما أنّ الإثارة الجنسية غالبة في كثير من مشاهد الأنمي، ويمكن أن نلاحظها في غير تصنيف (إيتشي) أيضاً.

٧.الغالبية العظمى من الأبطال بأعمار المراهقين واليافعين، ما يعني أن الفئة المستهدفة من الأنمي في الأساس هي هذه الطبقة من الجيل الجديد.

وإنّ السمات الثقافية التي تتضمّنها معظم أعمال الأنمي المذكورة سابقاً لابدّ من أن يكون لها آثار فكرية وثقافية على الأجيال العربية بشكل أو بآخر، وذلك ما سنبيّنه في الفقرات التالية.

ثانياً: آثار الأنمي الإيجابية

كمنتج فني يحمل رسائل ثقافية لا يخلو الأنمي من آثار إيجابية على الجيل العربي، ويمكن تلخيص هذه الآثار في المحاور الآتية: الوعي بالعلاقات الاجتماعية – الثقة بالنفس والإصرار على النجاح - تطوير الذائقة الفنّية والجمالية - الاطّلاع على معارف علمية وتاريخية - تطوير مهارات اللغة العربية.

وهذه المحاور غالباً هي التي تجعل الشابّ العربي اليوم يتمسك بالأنمي ويدافع عنه ويستنكر أي تقليل من قيمته بصفته مجرّد «كارتون» لتسلية الأطفال، فالشباب العرب باتوا على يقين بأنّ الأنمي اليوم يلعب دوراً أساسياً في حياتهم من حيث تعميق خبرتهم المعرفية والثقافية بأساليب يعجز عنها الآباء والمعلمون والمؤسسات الثقافية في بلدانهم، وسوف يتبين لنا عبر السطور الآتية أنّهم على حقّ في هذا المجال:

أ-الوعي بالعلاقات الاجتماعية: يتضمّن العديد من الأنميّات الشهيرة –خصوصاً تلك الموجّهة إلى فئة الشباب- قصصاً روائية محكمة تتحدث عمّا يمكن أن تكتنفه العلاقات الاجتماعية المتنوعة من تعقيدات وتحديات، وعادة ما يقدّم كاتب الأنمي هذه العلاقات استناداً إلى خبرات اجتماعية متراكمة أو دراسات علمية دقيقة، بحيث

تُشبع تلك الأنميات حاجة الشابّ لمعرفة المزيد عن طبيعة تلك العلاقات والمواقف التي تفرزها، مثل علاقة السلطة بالشعب وعلاقة المسؤولين بالمرؤوسين وعلاقة الأغنياء بالفقراء وعلاقة الزملاء في الدراسة أو العمل وعلاقة المعلم بالتلاميذ وعلاقة القائد بالجنود وعلاقة ربّ الأسرة بالأبناء.

إنّ تجسيد الأنمي للتعقيدات والتحديات التي تكتنف تلك العلاقات الاجتماعية تساعد الشابّ على فهم حدود هذه العلاقات في أُطرها الواقعية، وتدفعه إلى اتّخاذ مواقف أكثر عقلانية تجاهها في الحياة الحقيقية.

وفي هذا الصدد أشار الكاتب (أحمد سامي) في مقال له عن تأثير الأنمي في فهم العلاقات المدرسية بين المراهقين والشباب قائلاً: «فترة المدرسة المتوسطة والثانوية والجامعة تكون فترة دراسية متقلبة جداً، وذلك يرجع لوجود عوامل بيولوجية وعائلية وتفاعلية كثيرة تجعل من الصعب على الإنسان فهم التغيرات التي تحدث له، هنا يأتي الأنمي ليسلط الضوء على حياة الشباب ويساعدهم على فهم أنفسهم أكثر، الأنميات المدرسية على وجه الخصوص هي التي تتعامل أكثر مع تلك المرحلة العمرية، الطالب في اليابان مثله مثل الطالب في أي مكان آخر دائمًا ما يشعر بالعجز في مرحلة ما، العجز إما يكون فطرياً مكتسباً من التنمر، أو مغروساً في العقل الباطن نظراً لحادثة أليمة مثلاً، حبكات الأنمي تستطيع تقديم تلك التقلّبات في قالب درامي يتعايش معه الطالب فعلاً ويقول: «أجل، لقد مررت بهذا» هذا التفاعل يجعل المشاهد يتساءل: «ماذا سيفعل البطل؟» والأنميات تأخذ مفترق طرق بداية من هنا، إما أن تكتفي بتسليط الضوء على المشكلة فحسب فتُشعر المشاهد أنه ليس وحيداً، أو تقوم بتقديم حلول فعلية للمشكلة وبهذا تُكسبه خبرة يمكن ترجمتها لسلوك إيجابي، لا أخفيكم سراً كنت غير واثق في نفسي على الإطلاق، وهاجس الدونيّة كان يتربص بي على الدوام، ثم أتى أنمي (My Hero Academia) وقلب الآية تماماً، جعلني أؤمن بقدراتي فعلاً وبفضله ها أنا اليوم أمامكم أكتب من منظور المُجرِّب للتأثير الإيجابي للأنمي فعلاً»[١].

ومن أجل أن نوضّح الفكرة أكثر في هذا المجال دعونا نأخذ مثالاً: يستعرض

(١) الأنمي وتعديل الشخصية.. كيف يؤثر الفن فينا؟ - أراجيك – نشر بتاريخ ٢٠٢٠/٨/٥ على الرابط
https://www.arageek.com/art/anime-manga-effect-on-personality

الأنمي الشهير (الهجوم على العمالقة Attack on Titan) طبيعة الكاريزما المميزة لشخصية القائد العسكري (آروين) وتأثيره على جنوده من سرية الاستطلاع الذين يقاتلون العمالقة، وهي ما تجعلهم يطيعونه في خطط خطيرة قد تودي بحياة كثير منهم، ويستعرض الأنمي في بعض الحالات تردّداً قد يمرّ ببعض الجنود بتفكيرهم في جدوى تلك الخطط وثمنها الباهظ، ولكنّ الأنمي يعود ليعطي التبرير من زاوية القائد (آروين) مبيّناً أنّ المسألة تكمن في الخيارات المتاحة لديه والأولويات التي يضعها والتي قد تغيب عن السواد الأعظم من الناس فضلاً عن الجنود أنفسهم.

ولكن على الرغم من أنّ الأنمي يبرر للقائد (آروين) تنفيذه لتلك الخطط المصيرية كقائد عسكري، إلا أنه لم يبررها له من الناحية الأخلاقية، ففي لحظة من لحظات محاسبة النفس[1] يظهر (آروين) في موقف ندم داخلي بسبب مسؤوليته عن موت عدد كبير من جنوده من أجل تحقيق هدف شخصي في داخله كان يسعى إليه في الحقيقة، وهو سعيه لإثبات نظريّته حول حقيقة العمالقة وأصولهم، وعلى الرغم من أنّ تحقيق هدفه هذا لم يكن يتقاطع مع الهدف المُعلن للجنود - وهو إنقاذ البشر من خطر العمالقة- إلا أنّ الأنمي جسّد ذلك الندم في نفس (آروين) كضريبة أخلاقية تبقى تؤرّق أيّ قائد عصامي، فالقرارات الخطيرة تتطلّب دائماً أن تكون لها مُبرّرات بحجم خطورتها لكي تكون مقبولة تماماً.


القائد آروين يحاسب نفسه ويتخيّل وقوفه على تلّ من جثث الجنود الذين قُتلوا تحت إمرته

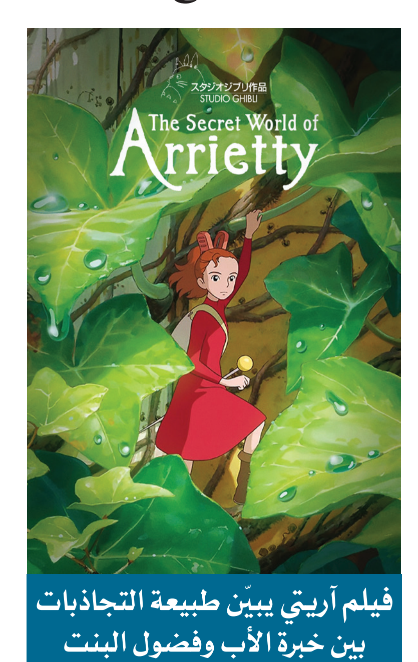
إن أنموذج القائد (آروين) المؤثر في نفوس العديد من متابعي (الهجوم على العمالقة) يمكن أن يجعل الشاب العربي أكثر تفهّماً لطبيعة القرارات الحساسة التي يتخذها الأشخاص المعروفون بالاستقامة وهم يعملون في موقع المسؤولية، إذ يعرف أنّ أمام هؤلاء أولويات قد تغيب عنه وهو في موقعه الأدنى، فتخفّ بذلك حدّة انتقاده ويعيد الحساب مع نفسه قبل أن يحدّد موقفاً تجاه تلك القرارات، وفي الوقت نفسه

(١) راجع الحلقة الخامسة عشر من الموسم الثالث لأنمي هجوم العمالقة.

فإن هذا الأنموذج المؤثر من الأنمي -أعني القائد آروين- يمكن أن ينمّي لدى الشاب الإحساس بالمسؤولية الأخلاقية في علاقاته بأفراد المجتمع في حال تسنّم أيّ موقع من مواقع المسؤولية، كوالد يدير أسرة أو رئيس يدير دولة.

وكمثال آخر على زيادة الوعي بالعلاقات الاجتماعية لنأخذ فيلم الأنمي (عالم آريتي السرّي The secret world of Arrietty) الذي يتحدث عن وجود كائنات تشبه البشر ولكنّها صغيرة الحجم جداً تعتاش على استقراض الطعام والأشياء من البشر العاديين من حيث لا يشعرون، وفي هذا العالم تظهر أسرة مكوّنة من أب وأم وفتاة مراهقة اسمها (آريتي) يدفعها الفضول للاحتكاك بالبشر، ولكنّ أباها كان يحذّرها من أنّ عاقبة ذلك ستكون سيئة، ولكنّ (آريتي) لا تتقيد بنصائح والدها وتندفع بنشاط الشباب خلف اكتشاف أفراد صالحين وغير مؤذين من البشر، وتنساق خلف الفضول الذي يؤدّي فيما بعد إلى نتائج تعود بالسلب على استقرار أسرتها، إذ تضطر أسرة (آريتي) إلى الرحيل عن المكان الذي تسكن فيه بسرعة، وبذلك يتجلّى لدى المشاهد صدق الأب في تقييمه للنتائج النهائية المترتّبة على أفعال ابنته بسبب خبرته في الحياة، حتّى لو كانت البنت صادقة في اكتشافها بأنّ بعض أفراد البشر الذين تتواصل معهم هم أناس طيّبون.

كما لم يهمل الفيلم تحمّل (آريتي) لعواقب أفعالها وتمسّكها بالدفاع عن أسرتها من منطلق المسؤولية، وهي رسالة مهمّة لتحمل الإنسان كامل المسؤولية تجاه خياراته التي يتّخذها بإرادته الكاملة، ويبيّن الفيلم في النّهاية أنّ مساعي الفتاة قد آتت أُكلها وتمكنت من إنقاذ عائلتها الصغيرة بمساعدة أحد أفراد البشر الذين وثقت بهم.



فيلم آريتي يبيّن طبيعة التجاذبات بين خبرة الأب وفضول البنت

هذا ويتّسع الأنمي في تعميق الفهم بالعلاقات الاجتماعية في بعض الأحيان ليشمل العلاقات بين الأمم والحضارات، ولنعُد إلى أنمي (الهجوم على العمالقة) الذي يشتمل على واحدة من أفضل السرديات في هذا المجال، فهذا الأنمي يستعرض

اضطهاد مجتمع (مارلي) لمجتمع (ألديان)، ومجتمع (مارلي) يبرّر هذا الاضطهاد على أساس شيطنة كل أفراد مجتمع (الألديان) بناءً على تاريخهم المظلم، أي تحميل الأبناء أوزار آبائهم من غابر العصور، وبهذه الطريقة لا يشعر أيّ فرد من مجتمع (مارلي) بأيّ ذنب وهو يرتكب الجرائم البشعة بحق (الألديانيين).

وفي المقابل إنّ الاضطهاد الذي مارسه (المارليون) جعل جماعة (الألديان) ينقسمون إلى طائفتين: الطائفة الأولى وهي الأكثر عدداً كانت تصدّق ما يُشيعه (المارليون) عنهم من أنّهم نسل الشيطان، وما يتعرّضون له من أذى هو ثمن طبيعي مقابل الخطايا التي ارتكبها أجدادهم في الماضي، أمّا الطائفة الثانية وهي الأقل عدداً فقد قاومت الاضطهاد، وانتشر بينهم إيمان بأنّهم عِرق متميّز ومُختار من الربّ، لذا فهم يستحضرون في السرّ أمجاد أجدادهم في الماضي ويُعلّمون أبناءهم غير ما يُشيعه (المارليون) عنهم، وكانت تلك العقيدة تعيد لهم الإحساس بكرامتهم المهدورة وتحافظ على تماسك نسيجهم الاجتماعي لمقاومة الأذى الذي يعانون منه[١].

وبهذه الطريقة يوصل الكاتب للمشاهدين أفكاراً واقعية عن المواقف الاجتماعية التي تنشأ بين الشعوب التي يقع بينها صراع غير متكافئ، فمن جانب تميل الأمّة الغالبة إلى استخدام الأفكار التعميمية السطحية -مثل شيطنة الآخرين على أساس الدين أو القومية- من أجل تبرير اضطهاد الأمّة المغلوبة، وهذه الأفكار التعميمية هي الأساس في ظهور كثير من الإبادات الجماعية في التاريخ البشري وعدّها أعمالاً نبيلة بنظر مُرتكبيها.

من جانب آخر يؤدّي القهر الشديد الذي تتعرض له الأمة المغلوبة إلى انكفائها على نفسها وجلد ذاتها، أو بحثها في الماضي عمّا تتفاخر به من أمجاد سابقة لتنقذ به جانباً من كرامتها المهدورة، وقد تُضخّم من تلك الأمجاد لتتحول إلى أساطير خرافية تتوارثها جيلاً بعد جيل[٢].

(١) لا يبعد أن يكون مؤلف أنمي (الهجوم على العمالقة) قد اقتبس في قصته من حادثة اضطهاد النازية لليهود بشكل خاص، لوجود نقاط شبه كبيرة بين أحداث الأنمي وتلك الحادثة التاريخية المعروفة.

(٢) لمزيد من التفصيل في هذا الموضوع شاهد المقطع الفيديوي على يوتيوب: فلسفة الصراعات في هجوم العمالقة - الترا دراغون - نشر بتاريخ ٢٠٢٠/١٠/١٠ على الرابط

https://www.youtube.com/watch?v=BYHAPEp٣trA .

ب- الثقة بالنفس والإصرار على النجاح: يكاد لا يخلو فيلم أو مسلسل أنمي من هذه الفقرة الإيجابية، وأعتقد أنّها عماد الهدف الأخلاقي لصناعة الأنمي الموجّه للمراهقين والشباب، ففي الأعمّ الأغلب يواجه أبطال الأنمي مصاعب وتحديات كبيرة قد توصلهم إلى مرحلة اليأس من بلوغ الهدف، ولكن سرعان ما يشحذ البطل قوته الداخلية ويتحامل على جراحه ويبقى مصرّاً على المواجهة، فيكون ذلك إكسير نجاحه وتحقيق هدفه وانتصاره في النهاية.

وعادة ما يقوم كاتب الأنمي بحشد زخم عاطفي كبير في هذه المرحلة، يجعل المراهق أو الشابّ يتماهى مع الشخصية، فيعيش بوجدانه الرغبة العارمة في مماثلة البطل في الأنمي والاقتداء به في إصراره الشديد على تجاوز الصعاب، ويُسقط هذه الرغبة على المشاكل والتحديات التي تطرأ في حياته الخاصّة، وبذلك يتحول الأنمي بالنسبة للمشاهدين مثل جلسة للتنمية البشرية التي تحفّز فيهم الشعور بالتفاؤل وعدم اليأس من النجاح.

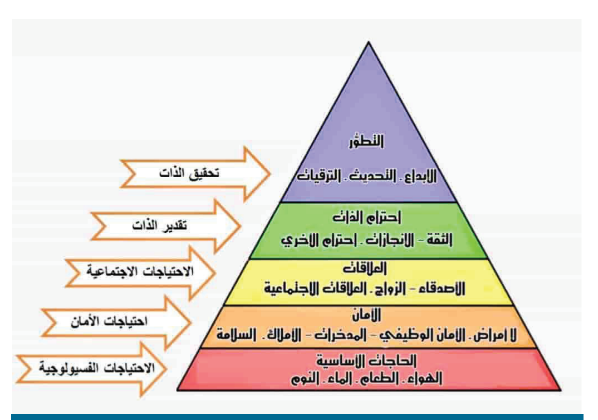
تقول الكاتبة جيهان علي: «العديد من إنتاجات الأنمي تتخذ هذا الشعار - نعم نستطيع- أساساً لها تبني عليه الحبكة الدرامية وبناء الشخصيّات، فتزرع في داخلك بأنك قادر على بلوغ هدفك إن بذلت مزيداً من الجهد، بالتأكيد لديك رغبة في تحقيق شيء ما والواقع ليس متساهلاً كثيراً ليُقدم لك حلمك على طبق من ذهب، ولكن بداخلك قدرات أنت لم تكتشفها بعد فلا تستسلم، مع ما نتابعه من صعوبات وتحديات تواجه الأبطال للوصول لغايتهم تتولّد طاقة إيجابية تدعوك أنت أيضاً لكي تسعى أكثر لتُمسك حلمك بيديك»[١].

ولأنّ أغلب نتاجات الأنمي من تصنيف (شونن) الموجّه لشريحة المراهقين بالذات؛ صار الأنمي يمثل مصدراً مهمّاً من مصادر إشباع حاجة (تقدير الذات Self-esteem) لدى طيف واسع من هذه الشريحة في عالمنا العربي.

و(تقدير الذات) هو حاجة نفسية وضعها عالم النفس الأمريكي (إبراهام ماسلو Abraham Maslow) ضمن هرم الحاجات الأساسية للبشر، وتعني مقدار تقييم الإنسان لنفسه من حيث كفاءته وقدرته على حلّ المشاكل وتحقيق الإنجازات لكسب

(١) المصدر نفسه.

احترامه لذاته واحترام الآخرين له، وفي حالة إشباع هذه الحاجة سيكون الإنسان إيجابياً في سلوكه ويتعاطى مع محيطه بشكل بنّاء، أمّا في حالة القصور في إشباعها فإنّ الإنسان سيكون أقرب إلى الانطوائية والعدوانية في سلوكه.



هرم ماسلو

وعادة ما يعاني المراهق من مشاكل في (تقدير الذات) لأسباب عديدة من أهمها سوء المعاملة التي يتلقاها من أبويه في محيطه الأسريّ، ولا سيّما في البيئة العربية حيث يفتقر الآباء -عادة- إلى الوعي بالطرائق السليمة في التعامل مع الأبناء.

وهنا يأتي دور الأنمي في إشباع هذه الحاجة لدى المراهقين، فهو يركّز في كثير من أعماله الموجّهة لهذه الشريحة على تعزيز الثقة بالنفس والإحساس بالقدرة الذاتية على تجاوز الصعاب وشحذ الإحساس الإيجابي الداخلي بها؛ لذا غالباً ما يظهر أبطال الأنمي -وهم بعمر المراهقة- يمرّون بلحظات ضعف شديد ويصارعون في داخلهم الإحساس بالفشل، ثم سرعان ما يتفوّقون على ذلك الإحساس السلبيّ وينطلقون من جديد لتحقيق انتصارات غير متوقّعة، ويتم ذلك بأساليب عاطفية مُقنعة للمشاهدين، يعجز عن مثلها الآباء والمربّون، إنّ هذه المشاهد تعيد للمراهقين الثقة بالنفس وترفع من درجة تقديرهم للذات في الحياة الحقيقة.

وهنا يتبادر إلى الذهن الأنمي الشهير (ناروتو) الذي تدور أحداثه حول الفتى المراهق (ناروتو أوزوماكي) الذي وجد نفسه منبوذاً من قبل سكان القرية التي يسكن فيها بسبب تلبّسه بروح شيطانية، لذلك يضع (ناروتو) نصب عينيه نَيل لقب (هوكاجي) الذي يُطلق على قائد القرية وأقوى نينجا فيها ليحصد احترام الجميع، وبعد سلسلة من الكفاح يصل (ناروتو) إلى مراده، وبذلك نجد أنّ قصة هذا الأنمي -الذي لاقى شهرة كبيرة جداً- تدور أساساً على حاجة تقدير الذات وشحذ الهمة لكسب الاحترام من المحيط الاجتماعي، وفي هذا الصدد يقول الشاب المصري محمد الديب بلهجته المصرية: «بحب مسلسل (ناروتو) جداً عشان قصته حلوة عن إثبات نفسك ووجودك



(ناروتو) مثال بارز على تغذية تقدير الذات في نفس المراهق

وسط الناس، ولما يبقى عندك هدف تعمل أقصى حاجة عندك عشان تحققه»[١].

وكذلك تعزّز كثير من نتاجات الأنمي شعور المراهقين بأنّهم أشخاص ناضجون، عبر تناولها لموضوعات ذات حبكة معقّدة تتعاطى مع عقلية المراهق باحترام وتتعامل معه على أنّه كبير، فهذا الأسلوب الذكي يناغم شعور المراهق بأنّه راشد وأنّه تجاوز مرحلة الطفولة ودخل عالم البالغين، وقد أشرنا سابقاً إلى أنّ مرحلة المراهقة هي مرحلة انتقالية تجمع بين رغبات الطفولة وطموح الكبار، والأنمي بطبيعته يقع في صميم هذه المرحلة، فهو من جانب عبارة عن رسوم متحركة تشبع لدى المراهق رغبة الطفولة في المتعة البصرية والخيال البطولي، ومن جانب آخر يحتوي على أفكار عميقة تُشبع طموحه بأن يصبح كبيراً وتعزّز لديه الشعور بتقدير الذات.

ولكن لا يفوتنا هنا ذِكر أنّ إشباع حاجة (تقدير الذات) لدى الأطفال والمراهقين قد تتّخذ منحى سلبياً عبر الأنمي، وذلك عندما لا يتمّ الانتقال من مرحلة الخيال إلى مرحلة الواقع في إشباع هذه الحاجة، ويبقى في محيط الخيال وأحلام اليقظة ويكتفي بالإشباع الوهمي لها بمتابعة أبطال الأنمي، وذلك يزيد في الحقيقة من درجة انطوائه وانعزاله عن المجتمع ويحدث ذلك غالباً لمن يطلقون على أنفسهم (الأوتاكو) الذين يكتفون بمشاهدة الأنمي عن الحياة الحقيقية.

إن اكتفاء المراهق بالإشباع الموهوم (لتقدير الذات) قد ينشأ عن سبب بسيط هو: أنّ شخصيّات الأنمي قد يحقّقون تقديرهم لذواتهم بطرائق موغلة في الخيال وغارقة في الفنتازيا[٢]، ليشعر المراهق بعجز طبيعي عن مماثلة ما يراه في الأنمي مع الواقع

---

(١) الأنيميشن العالمي يخطف قلوب الشباب.. «الياباني يكسب» - مصدر سابق.

(٢) فانتازيا fantasia: مُصطلح يطلق على جنس أدبي قصصي تقع أحداثه في عالم متخيّل، يخضع لقوانين فيزيائية تختلف عن العالم الذي نعيش فيه، ويتناول شخصيات غير واقعية (خياليّة محضة وغرائبية غالباً)، أو يصور عالماً يخضع لقوانين فيزيائية لم تُكتشف بعد، أو ميتافيزيقية تناقض الحاضر والتجربة الواقعية، كما في أعمال الخيال

المحيط به، فلا ينتقل من التجربة الخياليّة إلى التجربة الحقيقية، ويبقى في حدود الإحساس الموهوم بتقديره لذاته من خلال تماهيه المُجرد بشخصيّات الأنمي.

وقد تحمل هذه الفقرة بُعداً سلبياً آخر يتمثل بتنمية الأنا الذاتية مقابل ضعف الشعور بالحاجة إلى التوفيق والإسناد الإلهي، فلا يخفى أنّ مفردة التوكل على الله -التي لا أثر لها في أعمال الأنمي- تمثل صفة أساسية من صفات المؤمن في العقيدة الإسلاميّة، وهي شرط أساسي من شروط النجاح في كل الميادين، وأنّ تجسيد الأنمي للثقة بالنفس كشرط وحيد لتحقيق النجاح يُغيّب هذه المفردة عن تفكير الجيل المسلم، ويحيل إلى الإيمان بالطاقات الروحية الدنيوية -كما في الديانات الشرقية مثل البوذية- التي يروّج لها دعاة العصر الجديد كما سنبيّن لاحقاً.

ت-تطوير الذائقة الفنية والجمالية: تحدّثنا في الفصل الأول عن المعايير الجمالية المثالية التي تمتاز بها رسوم الأنمي، وهذه المعايير تسحر عيون الناظرين من الجنسين، ومن التجارب الرائدة في هذا المجال فيلم الأنمي الشهير (أكيرا Akira) الذي صدر في العام ١٩٨٨م، فعلى الرغم من أنّ التقنيات الإنتاجية فيه كانت بدائية مقارنة بالوقت الحالي، إلا أنّ هذا الفيلم لا يزال مبهراً حتى اليوم، فهو مملوء بالتفاصيل ومعقّد إلى درجة أنّ الرسامين استغرقوا سنوات في تلوين اللقطات التي استخدمت في إحياء القصة، حتّى تحوّل إلى أحد الكلاسيكيّات الشهيرة التي عزّزت انتشار الأنمي في الولايات المتحدة وأوربا[١]، لذا فإنّ هذا الأنمي وأشباهه يمثّل بحقّ تجسيداً بارزاً للدقّة التي يشتهر بها اليابانيّون في صناعاتهم.

ولعلّ من جملة الأسباب التي ساعدت على نجاح وتميز الأنمي من الناحية البصرية اعتماده على بعض مبادئ نظرية (الجشتالت Gestalt)[٢] في تكميل صوره

العلمي science fiction والتخيل الطوباوي utopian fiction إلا أنّ بعض النقاد يميزون بين الخيال العلمي والخيال الطوباوي والفانتازيا من حيث إنّ الفانتازيا تصور عالماً لا يمكن أن يكون، فإذا كان الخيال العلمي جنساً أدبياً يتناول ما يمكن أن يحدث في المستقبل، والخيال الطوباوي يتناول ما كان من شأنه أن يحدث لو عاد بنا التاريخ وتجنبنا أخطاءنا، فإن الفانتازيا تتناول ما لم يحدث ولن يحدث (المعرفة-أدب الفنتازيا

https://www.marefa.org/ أدب_الفانتازيا#.D٨.AA.D٨.B٩.D٨.B١.D٩,٨A.D٩,٨١).

(١) «سي أن أن»: صناعة الأنمي.. قوى اليابان الناعمة التي تجلب لها المليارات - مصدر سابق.

(٢) جشتالت: تعني "الوحدة" و هي طريقة الدماغ في ربط مجموعة أشكال متفرقة ليظهر شكل متكامل موحد، ففي سنة ١٩٢٠ قام فريق من علماء النفس بألمانيا بتطوير مجموعة من النظريات الخاصّة بالإدراك البصري، ووصفوا

الفنية، إذ تفترض هذه النظرية أنّ الدماغ البشري قادر على بناء صورة كليّة من عدة رموز جزئية تنتظم في وضعيات محدّدة، بمعنى أنّ الدماغ البشري قادر على خلق صورة منطقية متكاملة من أجزاء متفرقة بعد أن يربط بينها ذهنياً وفق مبادئ معينة.

ولتوضيح تأثير (الجشتالت) في أعمال الأنمي دعونا نأخذ مثالاً بسيطاً؛ فلو ركّزنا في ملامح فتاة الأنمي في الصورة المجاورة بمعزل عن بعضها لوجدناها عبارة عن نقاط وخطوط لا تعبرّ بأي شكل عن أجزاء وجه الإنسان، فالأنف مجرد نقطة صغيرة والفم عبارة عن خطّ مُنحنٍ مُتقطّع، ومقلة العين عبارة عن شبه دائرة غير مغلقة، ولكنّ هذه الأشكال وُضعت بطريقة تجعل الدماغ ينظّمها ذهنياً ليدركها كملامح بشرية كاملة على أساس (الإغلاق)[١] و(الاستمرار)[٢] ، وهما مبدآن رئيسان في نظرية (الجشتالت)، وإنّ إسهام عقل المشاهد بتكميل الأشكال في رسوم الأنمي يجعلها قريبة من نفسه، لأنّ دماغه يكون شريكاً في صناعتها بدلاً من تلقّيها بشكل تلقيني مجرّد.


نموذج تأثير الجشتالت في الأنمي

وبشكل عامّ إنّ الإلهام الذي تخلقه رسوم الأنمي جعلها تتفوّق بفارق كبير على نظيراتها من الرسوم المتحركة الغربية على الرغم من أنّ الأخيرة لها قصب السبق في الظهور والتأثير بالأجيال، فالأنمي سرعان ما خطف الأنظار عنها لما يمتلكه من سمات بصرية مؤثّرة، فصارت نسبة كبيرة من الشباب والشابات - من العرب أو غيرهم- تتداول بوسترات وصور أنمي فيما بينها بشكل محموم، وصار بعضهم ينشئ قنوات على مواقع التواصل الاجتماعي لهذا الغرض فقط.

كيف يجمع المشاهدون بعض الأشكال الجزئية على أنها جزء واحد عندما تكون هذه الأشكال منظمة بطريقة معينة.

(١) تميل المساحات المغلقة إلى تكوين وحدات معرفيّة بشكل أيسر من المساحات المفتوحة، لذا يسعى الشخص إلى إغلاق الأشكال غير الكاملة؛ ذلك للوصول إلى حالة من الاستقرار الإدراكي.

(٢) يميل الإدراك إلى جعل الخط المُستقيم يستمر كخط مستقيم والجزء من الدائرة يستمر كدائرة.

ومن نتائج ذلك في العالم العربي أن ظهرت شرائح عديدة من الشباب المهووسين بتعلم تقنيات رسوم الأنمي وإتقانها، ولعلّ بعضهم يحلم بأن يعمل يوماً ما في استوديوهات الأنمي اليابانية، ومن الملاحظ أنّ نسبة منهم قد باتوا يتقنون هذا الفن بشكل يقترب من إبداع المانجاكا اليابانيين أنفسهم.

وقد برع اليابانيون في صناعة الموسيقى التصويرية التي ترافق أحداث الأنمي، وحرصوا على تقديم مقطوعات موسيقية مذهلة تلامس شغاف القلوب وتحرّك مشاعر المشاهدين وترفع من مستوى تفاعلهم مع الأحداث الحزينة أو المفرحة أو الحماسية.

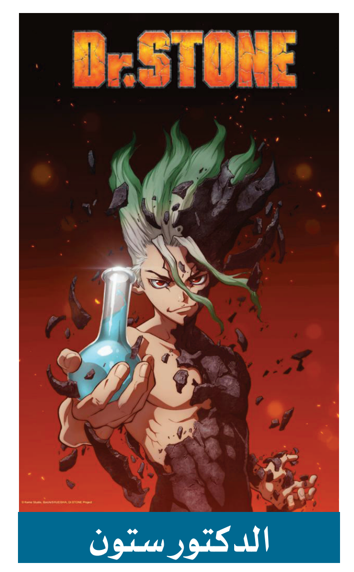
ويحضرنا في هذا المجال مثال أنمي (جريندايزر) الشهير بين العرب، فقد أبدع الملحّن (شونسكي كيكوتشي Shunsuke Kikuchi) في صناعة مقطوعاته الموسيقية حتّى كأنّها سيمفونيات رائعة، وقد أصبحت بالفعل جزءاً أساسياً من أسباب تفوق المسلسل وتأثيره الطاغي على الجيل العربي، وصار جزءاً من ذاكرتهم الثقافية.

ولكن على الرغم من ذلك تشتمل بعض الأنميّات على نقاط ضعف في جانب الأداء الموسيقي، وكمثال على ذلك استخدام موسيقى الروك الغربية الصاخبة في مقدّمة بعض حلقات أنمي (مفكرة الموت Death Note) الشهير.

ث-الاطلاع على معارف علمية وتاريخية: تقدّم كثير من قصص الأنميّات حقائق علميّة وتاريخية مُستقاة من واقع الحياة، ويتعمّد المؤلفون توظيفها في الأنمي لإضفاء نوع من القيمة الفكريّة على أعمالهم، فيكون هذا الإنتاج الفنّي جامعاً للأدب الروائي والقيمة العلمية في آنٍ واحد.

ويطرق الذهن في هذا المجال مسلسل الأنمي الشهير (الدكتور ستون Dr. Stone)، فشخصية البطل في هذا الأنمي تتمثل بالشاب العبقري (سينكو) الذي يحب العلم التجريبي كثيراً، وأثبت في كثير من المرات قدرته على استخدام أساليب علمية بسيطة للقيام باختراعات مثيرة للإعجاب، وهو بذلك يقدّم معلومات قيّمة عن الكيمياء والفيزياء التطبيقيّة بطرائق مسلّية بعيدة عن الملل، تتفوّق على أفضل الأساليب التي تقدّمها المناهج التعليمية في مدارسنا العربية.

كما أنّ أنمي (ألدانوا زيرو Aldnoah Zero) من الأنميّات المميّزة التي تقدّم حقائق



الدكتور ستون

ونظريات علمية عديدة مثل (تأثير ليدين فروست)[١]، كما يستحضر أنمي (بوابة ستاينز Steins Gate) ظاهرة الثقوب السوداء وكيفية انضغاط المواد فيها من الصورة الضخمة للصورة الضئيلة لكي يتمّ إرسالها في صورة موجات تُترجم فيما بعد إلى عناصر أخرى[٢].

ومن ناحية أخرى تقدّم أنميّات عديدة جانباً مهماً من حضارات وأحداث تاريخية غابرة، تُدمج ضمن قالب فنّي شائق ليتعرّف عليها المشاهدون بأسلوب لا يخلو من إمتاع وإثارة، ونستحضر في هذا المجال الأنمي الشهير (يوغي Yu-Gi-Oh) الذي استوحى من الحضارة المصرية القديمة شيئاً كثيراً، بل أخذ الصراع التاريخي بين الفرعون والكهنة وحوّر فيه ثم جلبه إلى الحاضر بصورة تكنولوجية عصرية، وبذلك كسر الحاجز بين الأزمان ليخلق لنا تلك الأسطورية المتجسدة في الأنمي[٣].

كما يعدّ أنمي (صقور الأرض Yokoyama Mitsuteru Sangokushi) من النماذج الشهيرة للأنميات المستوحاة من التاريخ، فهذا الأنمي مقتبس من رواية (رومانسية الممالك الثلاثة) التي تتناول جانباً من تاريخ الصين قبل أكثر من ١٨٠٠ عام حيث نهاية حقبة الـ(هان Han dynasty)، حين دَبّ الضعف في أوصال الدولة، وبدأت نيران الحرب الأهلية تتأجج في مختلف مناطق البلاد، وظهر الطامعون في الحكم والسيطرة على ثروات البلاد ليزيدوا نار الحرب اشتعالاً، فقرّر القادة والحكام استبدال الحكم الضعيف وتوحيد البلاد، وقد ركّز الأنمي أكثر على فصيلين مهمّين

(١) تأثير ليدن فروست هو ظاهرة فيزيائية، تحدث بسبب ملامسة سائل ما لسطح درجة حرارته أعلى من نقطة غليان السائل الملامس، مكوناً طبقة عازلة من البخار تمنع السائل من الغليان بسرعة، وبسبب هذه ‹القوة الطاردة› تحوم قطرة السائل فوق السطح الساخن من دون أن تقوم بأي تلامس معه.

(٢) الإسقاطات في عالم الأنمي: إبداع لا ينتهي - أراجيك - نشر بتاريخ ٢٠٢٠/١٠/٢٤ على الرابط https://www.arageek.com/art/anime-projections-are-art

(٣) المصدر نفسه.

في الرواية هما فصيل القائد (ليو باي Liu Bei) وفصيل القائد (تساو تساو Cao Cao) وكِلاهما من الشخصيّات الحقيقية في التاريخ الصيني، وخلّد الأنمي ذكرهما مع باقي رفاقهما(١).



صقور الأرض

ج- تطوير مهارات اللغة العربيّة: بسبب شغف الأطفال بمتابعة الأنميّات المدبلجة في قناة (سبيستون) وغيرها تنمو مهارات اللغة العربيّة لديهم بشكل ملحوظ، لأنّ عقولهم ستختزن حصيلة كبيرة من المفردات وتراكيب الجمل الفصيحة التي تزخر بها دبلجة الأنمي وغيره من الرسوم المتحركة، إذ أنّ اللغة السليمة تُكتسب بالسماع بشكل أسرع وأفضل.

وفي هذا المجال يشير الدكتور السوري عماد الدين الرشيد إلى دور الأعمال الكرتونية في خدمة اللغة العربية قائلاً: «سألت بعض الأصدقاء الجزائريين السؤال التالي: كيف ترسخت العربيّة عندكم على الرغم من الاستعمار الفرنسي الطويل لبلدكم والتشويش على اللغة العربية؟ فقالوا: السبب في ترسيخ اللغة كان أفلام الكرتون، وبالفِعل فإنّا نجد النطق لدى الناشئ الصغير في الجزائر أصحَّ من نطق الكبار، والكبار يتكلمون كلمة عربية وكلمتين فرنسيتين، ويُصرِّفون الأفعال الفرنسية على طريقة الأفعال العربيّة بطريقة طريفة تخلط ما بين اللغة العربية والفرنسية، أما النشء الجديد فعربيتهم ناضجة، والفضل في ذلك يعود لأمور عدة من أهمها أفلام الكرتون، فنرى الأولاد في الشارع ينادي بعضهم بعضاً قائلاً: (يا محمد أقبل.. تعال..) هذا ما يفعله الأولاد في الشوارع، وهي ظاهرة بدت بصورة واضحة في أول الثمانينيات، فأفلام الكرتون كانت سبباً من أسباب ترسيخ اللغة»(٢).

(١) ١٠ إنتاجات أنمي ستأخذنا برحلة زمنية إلى الماضي - أراجيك - نشر بتاريخ ٢٠١٨/٢/٤ على الرابط
https://www.arageek.com/art/anime-take-you-to-past

(٢) آثار أفلام الكرتون على أطفالنا - صيد الفوائد - نشر على الرابط
http://www.saaid.net/tarbiah/٢٤٨.htm

كما يُمكن للأطفال عند مشاهدة الأنمي وغيره من الرسوم المتحركة المدبلجة أن يتعلّمون كلمات جديدة، مع استيعاب السياق الذي وردت فيه تلك الكلمات، وهذا يساعدهم لاحقًا على استخدامها في السياق ذاته أو في آخر مشابه، كما يُمكن للأطفال إدراك كيف يمكن لنبرة الصوت وإيماءات الجسد تغيير معاني الكلمات، وبالتالي السياق الذي تُستخدم فيه(١).

كما لا تخلو الأنميات المترجمة من فائدة في إثراء المراهقين والشباب بمفردات اللغة العربية الفصيحة وإن كانت أقل تأثيراً من الدوبلاج لافتقاد الترجمة إلى النبرة والتنغيم، ولكنّ هذا الأمر لا يشكّل عائقاً أيضاً بسبب قدرة المشاهد على الربط بين تنغيم اللفظ الياباني مع الترجمة التي تتزامن معه، فينتج عن ذلك فهم للنبرة المقصودة من العبارة المترجمة، كما أنّ متابعة الترجمة بحد ذاتها تشجع على قدرات القراءة وسرعة استيعاب الكلمات العربية المكتوبة، ولا يخفى ما لهذا الأمر من فائدة في تقوية مهارات القراءة وتعويض الخلل الذي يعاني منه كثير من شبابنا بسبب ضعف المناهج التعليمية في بعض البلدان العربية.

ولابدّ من الإشارة في هذا المجال إلى أنّ عمليات الدوبلاج لا تخلو من الأخطاء اللغوية، فقد تستخدم تراكيب لغوية عربية ذات أصول عامية وقد تحدث بعض الأخطاء النحويّة كذلك، ولكن تبقى عمليّات الدبلجة سليمة بشكل عام وجودتها تغلب أخطاءها بفارق كبير.

ح- **غرس الأخلاق الحسنة:** هذه الإيجابية تكاد تغلب في نتاجات الأنمي من صنف (كودومو) الموجّه للأطفال، إذ يحرص منتجو هذا الصنف على غرس السلوكيات الصالحة في نفوس الأطفال مثل الصدق والأمانة والوفاء وحبّ الخير والتعاون والصبر وغيرها بطرائق رائعة لا تخلو من طرافة وذكاء، ونادراً ما يحتوي صنف (كودومو) على مشاهد أو الفاظ أو سلوكيات تتقاطع مع المفاهيم الأخلاقية للبيئة العربية والإسلامية، ولهذا كان له حصّة الأسد من إنتاج شركات النشر والتوزيع في البلدان العربية في

---

(١) أهمية الرسوم المتحركة في العمليّة التعليمية! – بصائر – نشر بتاريخ ٢٠١٧/١/١٢ على الرابط

https://basaer-online.com/٢٠١٧/٠١/ همية-الرسوم-المتحركة-في-العملية-التع/

المرحلة الأولى من انتشار الأنمي بين العرب، وكذا في المرحلة الثانية ولكن بنسبة أقل، إذ لا تضطر تلك الشركات أثناء دبلجتها لهذا النوع من الأنمي إلى حذف كثير من المشاهد أو تعديلها؛ لخلوّها غالباً من الألفاظ والسلوكيات المخلّة بالآداب العامّة، إلى جانب امتلائها بالصفات والسلوكيات الأخلاقية الحسنة والأهداف النبيلة.

كما أنّ فكرة انتصار الخير واندحار الشرّ تمثّل سمة غالبة في هذا التصنيف من الأنميّات، وبذلك يعمل تصنيف (كودومو) على تنميط الجزاء الدنيوي العاجل على الأفعال السيئة والأفعال الحسنة في ذهنية الجيل الجديد، وعلى الرغم من أنّ ذلك يبدو لأول وهلة أمراً إيجابياً لتشجيع الأطفال على احترام الخير والالتزام به، إلا أنّ هذا التنميط قد يفقد جدواه عندما لا يجد الأطفال في تجربتهم الحياتية واقعاً له، فعندما يرى الطفل في الحياة الحقيقية أنّ بعض الأشرار لا يلقون الجزاء المناسب لهم وبعض الأخيار قد لا ينالون الجزاء الملائم لهم قد يولّد له ذلك شكاً فيما يُعدّ أمراً مسلّماً به في الأنمي، فيفقد نمط انتصار الخير واندحار الشرّ مصداقيته في نظر الطفل، وقد يفقد الثقة تالياً بكل ما يراه في الأنمي من مفاهيم تشجع على الأخلاق الحسنة والسلوكيات الصالحة، فيصبح الأنمي بالنسبة إليه مجرّد مادّة للترفيه ولا يفكر بالاستفادة منه في تعديل منهجه السلوكي والأخلاقي.

وهنا يمكن أن يكون للآباء والمربين دور في إكمال الصورة من وجهة نظر دينية مثلاً، وذلك عبر فتح مناقشات مع الأطفال في هذا الصدد لبيان أنّ الجزاء على الأفعال الخيّرة أو الشرّيرة إذا لم يقع عاجلاً فإنّه سيقع آجلاً، وإذا لم نشهده في الدنيا فإنّه حتماً سوف يقع في الحياة الآخرة، كما يمكن أن يكون لهم دور يعزّز إفادة أطفالهم من المفاهيم الصالحة في الأنميّات لعكسها على حياتهم الحقيقية، فمثلاً يجلسون معهم عند مشاهدة حلقة من المسلسل ويعلّقون على ما حصل بالسلب أو بالإيجاب، فيقول الأب لأولاده على سبيل المثال: انظر لما فعله الشرّير في الأنمي، ياله من سلوك سيئ! أو يقول: انظر لهذا البطل في الأنمي كيف ساعد المظلوم، وتلك من صفات الأبطال حقاً.

ولا تخلو تصنيفات الأنمي الموجّهة للمراهقين والشباب من ترويج للمفاهيم

الأخلاقية الحسنة بشكل إيجابي، ولكنّ المشكلة أنّها غالباً ما تأتي غير نقية في شخصيّات الأبطال بحيث تخلط الأوراق على المشاهدين، فقد يظهر البطل شجاعاً ولكنّه سكير، وقد يظهر مضحّياً ولكنه يقيم علاقات جنسية، ويتعمّد صنّاع الأنمي ذلك لأغراض البناء الدرامي المعقّد، إذ يعدّ تصوير الشخصية بشكل مثالي ضعفاً درامياً ساذجاً وغير جذاب، ولهذا كثيراً ما نرى أنّ الشخص الشرّير يظهر في الأنمي وهو يمتلك جاذبية خاصّة تستهوي المشاهدين، وتنبع هذه الجاذبية من إظهاره بكاريزما قوية مغلّفة بالغموض والظلام، فضلاً عن إظهاره بصورة الشخص الذي يمتلك الجرأة والثقة العالية في تنفيذ رغباته الشرّيرة من دون خوف أو تردد[١].

وختاماً لا ننسى أنّ الأنمي يلبّي لدى الأطفال الحاجة إلى الترفيه والتسلية وحبّ الاستكشاف والاستطلاع، إضافة إلى أنّه قد ينمّي لديهم حبّ ممارسة أنواع جميلة ومفيدة من الرياضات مثل كرة القدم أو كرة السلّة أو الكاراتيه أوغيرها، فضلاً عن أنّ الأنمي ينشّط الخيال والتفكير في عوالم لم تكن تخطر ببال الطفل، وللخيال دور كبير في توسيع مدارك الإنسان وتشجيع فضوله في سبر آفاق فكرية رحبة أكثر تكسر القوالب الجامدة التي قد يخلقها التعليم الرسمي ذاته، ويروى عن العالم الشهير (ألبرت آينشتاين) في هذا الصدد قوله: «إنها معجزة أن ينجو الفضول من التعليم الرسمي»[٢].

ثالثاً: آثار الأنمي السلبية

أ- الأنمي والماسونية: لا ريب في أنّ الحديث عن الماسونية أمر صعب وشائك، إذ كيف يمكن بيان ملامح دقيقة عن منظّمة معروفة بسرّيتها وتكتّمها الشديد منذ القدم، ولكن بشكل عامّ يعطينا الانتشار العالمي للماسونية والإنجازات التي تحسب لها على الصعيد الدولي تصوّراً للأهداف التي تسعى إليها والوسائل

(١) لماذا نحب الأشرار أكثر من الأخيار؟ أسباب تجعلهم أكثر جاذبية - أراجيك - نشر بتاريخ ٢٠١٨/٦/٢٧ على الرابط

https://www.arageek.com/art/who-do-we-love-villains-more-than-heros

(٢) أشهر مقولات آينشتاين - موضوع - نشر بتاريخ ٢٠١٥/٧/١٥ على الرابط

https://mawdoo٣.com/أشهر_مقولات_آينشتاين

التي تعتمدها لتحقيق تلك الأهداف، وسوف نسلّط الضوء على جملة من هذه الأهداف والوسائل لتحديد علاقتها بالأنمي الذي هو محور اهتمامنا.

تعني كلمة الماسونية (البنّاؤون الأحرار) وترجع نشأتها بصورتها الحديثة إلى القرن الثامن عشر، فبعد أن تشكّلت قبل هذا القرن كاتّحاد للحرفيّين العاملين في البناء حصل تغيّر كبير في طبيعتها في العام ١٧١٧م، إذ تحوّلت إلى «منظّمة روحية» تهتم بالبناء الروحي بدلاً من البناء المعماري، وصارت تضمّ إليها أعضاء لا علاقة لهم بحِرفة العمارة مثل الصحفيين والمحامين والتجّار والمعلمين والبرلمانيين وغيرهم من الشخصيّات الطموحة ذات الوجاهة والحنكة، لتُفيد المنظمة الماسونية من خدماتهم ويُفيدوا هم من دعمها لهم في الوقت ذاته، وبذلك انتشرت المحافل الماسونية وازداد المنضمّون إليها، ولكنّ ذلك لم يكن يخلو من وقوع خلافات وصراعات داخل المحافل الماسونية، لذا عُقدت مؤتمرات عالمية لحلّ تلك الخلافات أدّت فيما بعد إلى إنشاء مكاتب ماسونية دولية تعدّ بمثابة الأساس لمحفل عالمي أكبر، ولم يكن هذا النجاح في التوسع منفكّاً عن علاقة الماسونية بالشؤون السياسية، إذ كانت لها أصابع واضحة في التأثّر والتأثير بالسياسة على نطاق واسع، لذا لم يكن من المبالغة ما نشرته صحيفة (فري ميسونز كرونكل) في العام ١٩٠٢م حينما قالت: «إن عظمة بريطانيا هي من فعل الماسونية»[(١)].

لقد جنحَت الماسونية إلى الرابطة الروحية لكي تتمكن من جمع الخليط غير المتجانس من أعضائها؛ ولا يبعد أنّ هذه الرابطة الروحية تشكلت بالأصل من عقيدة (الكابالا)[(٢)]، لذا تعتمد كثيراً على الطقوس الشعائرية واستخدام عدد هائل من الرموز الدينية التي تمثّل وسيلة ربط بين الماسونيين، ومن أشهر تلك الرموز: (العين الواحدة) و(الهرم المثلث) و(النجمة الخماسية) و(نجمة داوود) و(الصليب) و(الشمعدان) و(الجمجمة والعظمتان) و(المنقلة والفرجار) و(الأعمدة اليونانية) و(الأرضية

(١) الماسونية العالمية.. بحث عن المنشأ والأهداف النهائية للحرب العالمية الأولى - فريدريش فيختل/ ترجمة عثمان محمد عثمان - المركز القومي للترجمة - الطبعة الأولى (القاهرة) ٢٠١٠ / ص١٤-٢٧.

(٢) الكابالا: هي عقيدة باطنية يهودية، تسعى إلى تفسير التوارة وفقاً لمذهب باطني (غنوصي) وهي تجمع خليطاً فكرياً من مذاهب روحية عديدة مثل الديانة المصرية القديمة واليونانية واليهودية والمسيحية.

الشطرنجية)، ولا ريب في أنّ كثيراً من هذه الرموز مقتبسة من التراث المصري واليهودي والمسيحي واليوناني، وتمثّل هذه الرموز مصدر فخر لأعضاء الماسونية ووسيلة تفاهم خاصّة بهم، ولا غرو أن يتعمّدوا وضع هذه الرموز على النتاجات ذات القيمة العالمية للدلالة على علوّ شأن الماسونية وقدرتها في التحكم بالمراكز الحسّاسة من العالم، لذا نجد رمز العين والهرم على عملة الدولار الأمريكية وكذا في أعلى وثيقة إعلان حقوق الإنسان والمواطن الفرنسية.

وهذه الرموز كثيراً ما نجدها مبثوثة في العديد من نتاجات الأنمي، وهي الدليل الأبرز على أن المنظمات الماسونية التي غرسها الجنرال (دوغلاس ماك آرثر)[1] في اليابان قد هيمنت على شركات إنتاج الأنمي كأحد أهم الصادرات الثقافيّة لهذا البلد.

وإنّ وضع المنظّمات الماسونية لهذه الرموز في الأنمي للدلالة على قدرتها في التحكّم بكلّ ما هو قيّم عالمياً كما أشرنا قبل قليل، وقد يكون السبب أيضاً هو جعل العقيدة الماسونية مألوفة لدى الأجيال الجديدة على نطاق واسع، وسوف نتحدّث عن ذلك لاحقاً.

ولكن أيتوقف الأمر عند هذا الحد؟ أم للماسونية أهداف أخرى في علاقتها بالأنمي؟



رمز الماسونية في وثيقة حقوق الإنسان الفرنسية وعلى عملة الدولار الأمريكي

وللإجابة عن هذا السؤال لابدّ من أن نتطرّق إلى الهدف الرئيس الذي تسعى الماسونية لتحقيقه، وطبيعة الوسائل التي تستخدمها للوصول لهذا الهدف.

إنّ الهدف الرئيس للماسونية هو وضع نظام اجتماعي جديد؛ وذلك ما صرحت به النشرة الماسونية الشهيرة (كيليت) عندما قالت في عدديها الصادرين في شهري سبتمبر ويوليو من عام ١٩١١م:

(١) راجع الفقرة أولاً من هذا الفصل.


انتشار رمزية العين الواحدة في الأنمي

«نحن نضع أسس نظام اجتماعي جديد... نحن نتآمر يومياً بعقيدة مقدسة وبمرارة ضد نظام المجتمع الحالي»[١]، فإذا كان تغيير النظام الاجتماعي هو الهدف، فما هي الأسس التي تريد الماسونية تشكيل النظام الاجتماعي الجديد وفقاً لها؟

إنّ الماسونية تصرّح بهذه الأسس في شعارها المعلن وهو (حرية – مساواة - إخاء) وهو الشعار الذي انتقل فيما بعد ليكون نداءً للثورة الفرنسية ثم تحوّل إلى شعار انتخابي للأحزاب في فرنسا، وعلى الرغم من أنّ مفردات هذا الشعار تبدو جميلة، ولكنّها لن تكون كذلك لو دقّقنا النظر في المعاني المقصودة منها، فالحرية في هذا الشعار تعني (الحرية الشخصية) التي تؤسّس للفردانية والمصلحة الذاتية وتضعف شعور الإنسان بالمسؤولية الاجتماعية، أما المساواة فيه فتعني (إلغاء الفروق) وإغفال كل الاختلافات العميقة التي تقع بين الجنسين أو التفاضل في القدرات المعنوية والمادية الضامنة لديمومة التعاون الاجتماعي، وأمّا الإخاء في الشعار فيعني (المماثلة) وإلغاء التفاضل بين الأديان والأفكار والثقافات لجعلها جميعاً على مستوى واحد من القيمة.

وهذه المعاني الكامنة في شعار (حرية – مساواة - إخاء) قد طبقتها الماسونية في اليابان عملياً لتغيير المجتمع الياباني، فحصلت كوارث اجتماعية مدمّرة أشرنا إليها فيما سبق[٢]، فالحرية الشخصية طغت على المصلحة الاجتماعية حتّى لم يعد الياباني يبالي بانقراض نظام الأسرة وشيخوخة المجتمع، كما أنّ المساواة طفحت حتى حوّلت المرأة اليابانية إلى سلعة جنسية أو أداة إنتاجية لخدمة السوق، وأنّ الإخاء طُبّق فاختلطت العقيدة المحلية بالعقيدة الوافدة والأخلاق الشرقية بالغربية فتزعزعت الهوية

(١) الماسونية العالمية.. بحث عن المنشأ والأهداف النهائية للحرب العالمية الأولى – مصدر سابق – ص ٩٧.

(٢) راجع الفقرة أولاً من هذا الفصل.

الدينية لليابان وفقدت أصالتها[١].

بل إنّ المعاني التي بيّنّاها في شعار (حرية – مساواة - إخاء) قد تحوّلت إلى ثوابت عالمية تُدافع عنها اليوم شعوب عديدة، وسواء أحَدث ذلك بفضل الماسونية فقط أم بفضل جهات أخرى إلى جانبها؛ تحقّق الهدف العالمي الذي كانت الماسونية تطمح إليه على أحسن ما يُرام، وإنّ إحدى الوسائل الأساسية لتحقيقه هي هيمنة الماسونية على المنتجات الثقافية كالأنمي الذي غيرّ وجهة الأجيال الجديدة نحو التعاطف ثمّ الإيمان بذلك الشعار.

فعلى مستوى جيل المراهقين والشباب العرب؛ نجد أنّ معاني شعار الماسونية المبثوثة في أعمال الأنمي قد نجحت فعلاً في تغيير وجهتهم الثقافية في مدّة قياسية، فراح آلاف الشباب السعوديين يقفون ليصفّقوا ويتمايلوا مع أنغام الأغاني الخاصّة بالأنميّات التي يؤديها يابانيون في فعاليات مهرجان (سعودي أنمي إكسبو) إلى جانب التماثيل المجسّمة وعروض الكوسبلاي والاختلاط بين الجنسين، على الرّغم من أنّهم أبناء البيئة البدوية الصارمة والعقيدة السلفية المتشدّدة[٢].

ولا ريب في أنّ الهدف الذي تسعى إليه الماسونية من تأسيس نظام اجتماعي جديد يتناغم تماماً مع أهداف العولمة المعاصرة إن لم تكن هي من ثمراته، فالشركات الرأسمالية تسعى إلى حدود دولية مفتوحة أمام الأسواق الحرّة وتشجّع على التفاف الشعوب حول ثقافة الاستهلاك، وذلك إنّـما يتحقّق بإزالة التنوّع العقائدي وإضعاف الأصالة الثقافيّة للمجتمعات –ومنها المجتمعات العربية - لتحقيق مآرب تلك الشركات.

وإذا كان الأمر يرتبط بالعولمة والشركات الرأسمالية؛ فالواقع السياسي والاقتصادي للعرب يجب أن يُعاد تفصيله على المقاس الغربي، ولكن لا يمكن تحقيق ذلك عبر المنظمات الماسونية الغربية مباشرة؛ لأنّ صورة الغرب مكروهة لدى الشعوب العربية بسبب سنوات الاستعمار العجاف، ومن الأفضل أن يقوم بهذا الدور طرف آخر قريب من الوجدان العربي، وأيّ طرف أفضل لتحقيق ذلك من اليابان التي قدّمت شخصيّات أنمي تابعتها الأجيال العربية وارتبطت بها عاطفياً؟

(١) راجع الفقرة أولا من هذا الفصل.

(٢) راجع الفقرة ثانياً من الفصل الثاني.

يقول وزير الخارجية الياباني (تاروو أسوو Tarō Asō) في كلمة له بالمعهد الياباني للبحوث متحدّثاً عن الشرق الأوسط: «الرسوم المتحركة اليابانية لها استيعاب كبير هنا، غرندايزر... وكابتن ماجد... كلاهما له شعبية عارمة ليس فقط في العراق بل في دول الشرق الأوسط أجمع، فمثل هذه الأرض الخصبة لم تقم اليابان بريها بالماء حتى الآن، ومن هنا فلا بد أن نقوي عجلة التعاون الإعلامي من اتجاهنا، في الحقيقة وعلى أي حال إذا كانت اليابان دولة يُنظر إليها على أنه لا يوجد تعصب خاص تجاهها من طوائف ودول مختلفة في الشرق الأوسط فمن هنا لا بد أن يكون لليابان دور مميز»[١].

ب- الافكار العقائدية المنحرفة:

إنّ نتاجات الأنمي غنيّة بمزيج عجيب من العقائد الروحية، وهو نتاج طبيعي للطريقة التي تشكلت بها العقيدة اليابانية بعد الحرب العالمية الثانية إذ صارت مزيجاً من الشنتوية والبوذية والمسيحية والماسونية كما ذكرت سابقاً، لذا تُطرق صور الآلهة والأرواح بكثرة في أعمال الأنمي إلى جانب تمحور أهدافها حول الحياة الدنيوية، وفي حين تغصّ الأنميات برمز الصليب الذي يفترض أنّه رمز مسيحي فإن الشياطين تقوم بأدوار كبيرة في أعمال الخير، وكثيراً ما تظهر بإيجابية على الرغم من أنّها ذات أبعاد ظلاميّة، وعلى الرغم من أنّ الأنميّات تتحدّث عن قوى عُليا تتحكم بمصير الإنسان؛ نراها تعلن إمكانية تحوّل الإنسان بنفسه إلى إله بعد حصوله على طاقات روحية معيّنة.

ولا ريب في أنّ هذه المفاهيم العقائدية تتقاطع تماماً مع مبادئ العقيدة الإسلاميّة التي تمثّل الديانة الأساسية لغالبية المجتمعات العربيّة، كالتوحيد في الألوهية واحتياج الإنسان الدائم لله تعالى ومحورية الحياة الآخرة وأنّ الشياطين هي شرّ محض، لذا يبرز لدينا سؤال مهمّ هو: هل الأفكار الدينية التي توظّفها الأنميّات في قصصها يمكن أن تجعل الشباب العرب يشكّكون في أساسيّات عقيدتهم الإسلامية؟


رمز مسيحي في أنمي (إيفانجيليون)

(١) رؤيتي لسياسة الشرق الأوسط .. محاضرة السيد تاروو أسوو وزير الخارجية الياباني في المعهد الياباني لبحوث - سفارة اليابان في المملكة العربيّة السعودية - نشر بتاريخ ٢٠٠٧/٢/٢٨ على الرابط

https://www.ksa.emb-japan.go.jp/sa/diplomacy.htm

إنّ الواقع المُلاحظ في هذا المجال يؤكد بأنّ التعرّض لمثل هذه الأفكار العقدية في الأنمي قد لا يؤدّي إلى انقلاب الشباب على أساسيات الإسلام واستبدالها بعقائد الشنتوية أو البوذية أو المسيحية، ولكن الأمر قد ينطوي على إشكالية من نوع آخر تنبع من ظاهرة تسمى (تأثير التعرّض المحض Mere-exposure effect) التي يطلق عليها أيضاً (مبدأ الألفة)، وهي فرضيّة تُبحث في علم النفس الاجتماعي وتنصّ على أنّه كلّما زاد تعرّض الأشخاص إلى فكرة أو صورة معيّنة ستتحوّل هذه الفكرة أو الصورة بالنسبة لهم إلى قضية مألوفة ومُحبّبة حتّى لو كانت تمثّل قضيّة يرفضونها سابقاً.

وقد أثبت العالم (روبرت زايونك Robert Zajonc) الذي طوّر هذه الفرضية في ستينات القرن المنصرم أنّ الأشخاص يميلون إلى تقييم الحافز المألوف بشكل إيجابي أكثر من غيره من المحفّزات التي لم يسبق لهم التعرض لها، وفي العام ١٩٨٠م اقترح (زايونك) فرضية الأسبقيّة العاطفية، أي أنّ الأحكام العاطفية يمكن أن تتمّ من دون عمليات إدراكية مسبقة[١]، بمعنى أنّ الناس غالباً يميلون للأشياء التي يتعرّضون إليها بوحي من مشاعرهم وليس بوحي من تفكيرهم، فيكون ميلهم تجاه أمر ما ناتجاً عن الألفة وليس بسبب تفكير منطقي، وعندئذ قد ينقلب دور التفكير إلى مجرّد البحث عن المبرّرات لذلك الميل فقط.

ولو طبّقنا فرضية تأثير التعرض المحض على أثر الأفكار العقَديّة التي تقدّمها نتاجات الأنمي فستبرز لنا المشكلة واضحة، فتكرار صورة تعدد الآلهة وإمكانية وصول الإنسان إلى مرتبة الألوهيّة وتكرّر صورة الشيطان الخيرّ والساحر الصالح ومحورية الدنيا... إلخ كل ذلك من شأنه أن يخلق لدى الشابّ المسلم ألفة نفسيّة مع هذه الأفكار، فينتقل من مبدأ رفضها واستنكارها -لأنّها تتعارض مع أساسيات عقيدته- إلى مرتبة الميل لها والتفكير في مبرراتها، وذلك من شأنه أن يُضعف لديه تعظيم المفاهيم الأساسية للإسلام ويوهن إحساسه بأهميتها.

ولا يخفى أنّ ضعف التعظيم للمفاهيم الأساسية للإسلام يجعل من سلطتها الروحية ضعيفة الأثر في نفس المسلم وتنسحب بعد ذلك على سلوكياته، فيخفّ

(١) تأثير التعرض المحض – موقع عريق – نشر على الرابط

https://areq.net/m/تأثير_التعرض_المحض.html

التزامه بالورع والتقوى وتنخفض فاعلية الأخلاق الإسلامية في مجمل حياته.

وإنّ إحدى إشكاليات الميل للأفكار الدينية التي يقدّمها الأنمي: تقبّل الشابّ العربي لأفكار حركة العصر الجديد التي تقوم على ركائز من أهمّها: صهر الأديان المختلفة في بودقة واحدة عن طريق التقريب بين مفاهيمها بالتوليف تارة وبالتأويل تارة أخرى[١]، إنّ مثل هذه الأفكار العقَديّة تركّز فقط على احتياجات الإنسان واهتمامه وقدراته النفسية، بمعنى أنّها تحاول الإفادة من روحانيات الدين من دون التقيّد بأحكامه وتشريعاته، وقد نشطت هذه الأفكار مع تفاقم مشكلة الفراغ الروحي الذي يعاني منه الغرب بسبب نموّ النزعة المادّية الاستهلاكية التي بلغت في عصر العولمة أوج وحشيتها، لذا نلحظ إقبالاً واضحاً للغربيين على الاستثمار في الأعمال الروحية الشرقية كاليوغا مثلاً، حيث يُروَّج لهذه الرياضات على أنّها حلول مضمونة لمشكلات العصر وتحقيق السعادة خارج أُطر الدين، مع تبنّي خطاب يحث على الوئام بين الأديان ويزداد رواجاً مع السيولة التي نشهدها في حقبة ما بعد الحداثة، والحقيقة أنّ هذا الخطاب هو مجرّد دعوة لنبذ أصول الدين التي لا تكتمل أيّة عقيدة إلا بها والتي لا يصحّ توفيقها مع أصول دينية أخرى، لذا يختلط الحقّ بالباطل ويصبح الدين السماوي مكافئاً للعقائد الأسطورية.

ونرى أنّ الأنمي يعمل على نشر الثقافة اليابانية بما فيها من عقائد وثنية؛ فهو يُروّج بشكل أو بآخر لحركة العصر الجديد وأصلها الغنوصي[٢]، ولنأخذ مثلاً أنمي (ناروتو) الذي يعدّ من أشهر الأنميّات وأكثرها ارتباطًا بالعقائد البوذية والهندوسية؛ ففي هذا الأنمي يكثر الحديث عن (الشاكرا Chakra) وتوزيعها في الجسم، فالمتابع له -لا سيّما إن كان صغير السنّ- لن يتقبّل فحسب دورات حركة العصر الجديد المتعلقة بـ(الشاكرا) بل سيحبّها وينجذب إليها، وهنا ينتقل الأنمي خطوة جديدة في مساهمته

---

(١) حركة العصر الجديد – موسوعة السبيل – نشر بتاريخ ٢٠١٧/٨/٢٦ على الرابط

https://al-sabeel.net/الموسوعة/الباطنية-الجديدة/حركة-العصر-الجديد/

(٢) الغنوصية Gnosticism كلمة يونانية الأصل تعني المعرفة أو العرفان، صارت تعبّر عن تذوق المعارف مباشرة أو التوصل بنوع من الكشف والإلهام إلى المعارف العليا، ومثّلت الغنوصية نزعة فلسفية صوفية دينية معاً، غايتها معرفة الله بالحدس لا بالعقل وبالوجد لا بالاستدلال، أي بالذوق والكشف، لهذا تطلق أيضاً على المذاهب الباطنية (المصدر: الموسوعة العربيّة – الغنوصية).

في التطبيع مع المعتقدات الوثنية(١).



مسلسل آفاتار واحد من الأنميات المملوءة بمفاهيم العقائد الشرقية

يكون تأثير مثل هذه الأفكار خطيراً على عقيدة الشابّ المسلم، لأنّها تدفعه إلى الاعتقاد بمحورية الإنسان في الحياة الدنيا، فيكون بذلك البحث عن مصلحته الخاصّة محور اهتمامه، فيروّض كلّ شيء – بما في ذلك إيمانه بتعاليم الدين- من أجل خدمة ذاته(٢)، وذلك يلتقي في النهاية بأهداف الفلسفة الإنسانوية (الهيومانية Humanity)(٣) التي عرّفها الاتّحاد الدولي للدراسات الإنسانية والأخلاقية(٤) بأنّها: «موقف حياة ديمقراطي وأخلاقي يؤكد أن البشر لهم الحق والمسؤولية في إعطاء معنى وشكل لحياتهم، إنه يمثل بناء مجتمع أكثر إنسانية من خلال أخلاق تقوم على القيم الإنسانية وغيرها من القيم الطبيعية بروح العقل والتحقيق الحر من خلال القدرات البشرية، إنه ليس مؤمناً ولا يقبل آراء عن الواقع خارقة للطبيعة»(٥).

ويعدّ أنمي (مفكّرة الموت) واحداً من أشهر أعمال الأنمي التي تتضمّن أفكاراً دينية منحرفة، فهو أولاً يحتوي فكرة تعدّد الآلهة (الشينيغامي) وإمكانية وصول الإنسان إلى مرتبة الألوهية كما حدث مع بطل القصة (لايت) الذي حصل على قوة آلهة الموت بقدرته على إماتة البشر عبر كتابة أسمائهم في مفكّرة الموت، بالإضافة إلى أنّ المحور الذي تدور حوله القصة هو الحياة الدنيوية كهدف نهائي، ولعلّ من أخطر الأفكار

---

(١) الأنمي.. سفير اليابان إلى العالم – مصدر سابق.

(٢) في حين أنّ المطلوب هو أن يروّض الإنسان ذاته وفقاً لتعاليم الدين.

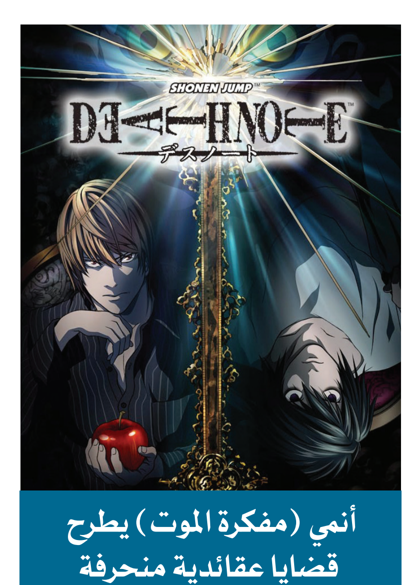
(٣) لا يخفى التقاء فكرة الإنسانوية مع فكرة إمكانية تحول الإنسان بنفسه إلى إله كما تقدّمه بعض أعمال الأنمي مثل (ديث نوت).

(٤) الاتّحاد الدولي للدراسات الإنسانية والأخلاقيةIHEU)): هو اتّحاد عالمي مكوّن من ١١٧ منظّمة من المنظّمات الإنسانية والأخلاقية والعقلانية التنويرية والإلحادية والعلمانية والمنظمات التي تدعو للتفكير الحرّ في ٣٨ بلداً وشعار "الإنسان السعيد" هو الرمز الرسمي للإتحاد الدولي للدراسات الإنسانية والأخلاقية بالإضافة لكونة الرمز المعترف به كشعار عالمي للعلمانية الإنسانية.

(٥) IHEU Bylaws, Internal Rules, General Assembly Regulations and Membership and Dues Regulations

- IHEU Bylaws – ١, ٢ – PAGE ٣.

التي طرحها مسلسل (مفكّرة الموت) تتجسد في تبرير انغماس الإنسان بالشرّ استناداً إلى الاعتقاد بأنّ الشر هو قدر محتوم لبعض البشر.



أنمي (مفكرة الموت) يطرح قضايا عقائدية منحرفة

ت-تغيير الهوية الثقافية: لا يشكّ أحد أنّ تشكيل الهوية الثقافية لدى الجيل الجديد له علاقة وطيدة بالغرس الثقافي الذي تسببه وسائل الإعلام، و(الغرس الثقافي عبر وسائل الإعلام) هي نظرية صاغها أول مرة الباحث الأمريكي (جورج جربنر George Gerbner) الذي اهتم بدراسة تأثير وسائل الإعلام على الثقافة المجتمعية بما فيها من أعراف وتقاليد وعادات وقيم وأفكار ومعتقدات، وافترض أنّ تكرار التعرض لرسالة إعلامية ذات نمط معين سوف يخلق لدى المشاهدين اعتقاداً بصحة هذا النمط.

لذا فإنّ من أهم مجالات هذه النظرية: التأثيرات المتراكمة التي تخلّفها الصورة التلفزيونية في ثقافة الأجيال الجديدة، فالغرس الثقافي بوساطة الصورة التلفزيونية الجاذبة والشائقة من شأنها أن ترسم أنماطاً معيّنة عن الواقع في أذهان الأطفال والمراهقين بفعل التكرار طويل الأمد، وبذلك لا تكون نظرية الغرس فعّالة في الرسائل الإعلامية ذات المدى القصير أو التي تتعلق بشريحة الكبار الذين تبلورت لديهم الصور النمطية عما يفهمونه عن الواقع المحيط بهم.

وهذه النظرية تنطبق تماماً على الدور الذي يؤديه عالم الأنمي بالنسبة للمراهقين بشكل خاصّ، فلأنّ الأنمي هو رسالة فنية تعكس الهوية الثقافية لليابان كما أشرت سابقاً؛ سوف تغرس في أذهانهم أنماطاً جديدة من الثقافة، ولا شيء أدلّ على هذه الحقيقة من ميل كثير من المراهقين العرب إلى تعلّم اللغة اليابانية وإتقانها[١]، وحيث أنّ اللغة تمثّل أبرز وجه من وجوه الهوية الخاصّة بمجتمع ما؛ يعدّ تعلّق أجيالنا باللغة

(١) هذه الظاهرة برزت في المرحلة الثالثة من انتشار الأنمي في العالم العربي، ولم تكن موجودة في المرحلتين الأولى والثانية أبداً.

اليابانية مثالاً ممتازاً لقدرة الأنمي على غرس الأنماط الثقافيّة الجديدة لدى الأجيال العربية.

وهنالك صور عديدة من أنماط الثقافة التي تقدمها مسلسلات وأفلام الأنمي والتي تتعارض بشكل أو بآخر مع الهوية الثقافية للمجتمع العربي، منها: صورة المرأة التي تتشبّه بصفات الرجل من حيث ممارسة القوة البدنية وشغل الوظائف وشكل الملابس والسلوكيات، وتكرار هذه الصورة بشكل كبير في عالم الأنمي لابدّ من أن يغرس في أذهان الأجيال العربية صورة نمطية لما ينبغي أن تكون عليه المرأة المثالية، وذلك يتقاطع بكلّ تأكيد مع الدور الأساسي والمهم الذي تضطلع به المرأة في إدارة شؤون الأسرة ورعاية الأبناء لإنتاج جيل صالح يخدم المجتمع.

وبالمقابل نجد أنّ الصورة النمطية التي تقدّمها معظم نتاجات الأنمي عن الذكور هي صورة الفتى الشبيه بالأنثى من حيث الهيأة والتصرّفات وحتّى اللباس، فهذه الصورة من شأنها أن تغرس في عقول أجيالنا صورة نمطية لما ينبغي أنْ يكون عليه الفتى في الحياة الحقيقية، ومثل هذه الصورة تجرّنا إلى شيوع نمط المخنثين، ويزداد الأمر سوءاً إذا أضفنا إلى ذلك الصورة النمطية للسلوكيات المنحرفة الموجودة في تصنيفات (ياوي).


نمط الفتاة الذكورية الشائع في عالم الأنمي

كلّ ذلك خلق معياراً خاصّاً للجمال الذكوري يتمثّل في التشبّه بالإناث، ومعياراً لشخصيّة الإناث التي هي أقرب إلى الذكور، وعبر الملاحظة بدأنا نشهد بروز ظاهرة التميّع والتخنّث لدى كثير من الشباب العرب مع شديد الأسف، وفي الوقت نفسه تتصاعد لدى الإناث مظاهر الاسترجال والسلوك الحاد وجعل ذلك معياراً لقوّة الشخصية وثقة الأنثى بنفسها.

ومن الصور النمطية الخطيرة التي يغرسها عالم الأنمي في الأجيال العربية: صورة الفردانية والمصلحة الشخصية التي تمتاز بها الثقافة الغربية، إنّ هذه الصورة باتت تؤثّر في نفوس كثير من الأجيال العربية فتضعف استعدادهم للتنازل عن مصالحهم الفردية


هيأة الفتيان في أنمي جوجو ترسم نمطاً للفتى المخنّث في نفوس الأجيال

مقابل تحقيق أهداف أخلاقيّة ذات طابع اجتماعي، فبدأنا نلحظ انسحاباً لدى كثير من شبابنا عن الاهتمام بالزواج من أجل تشكيل أسرة صالحة، فتأسيس أسرة ينطوي على مسؤوليات جمّة مثل إعالة الزوجة وتحمّل ضغط الخلافات الزوجية والالتزام برعاية الأبناء والسهر على تنشئتهم بشكل سليم، في حين أنّ المصلحة الفردية تقتضي التمتّع بعلاقات واطئة الكلفة ولا تتضمّن أي التزام.

ومن الصور النمطية شديدة الخطورة التي يمتلئ بها عالم الأنمي: مبدأ الغاية تبرّر الوسيلة، فهذا المبدأ الذي تتميز به الهوية الثقافية للغرب يعني أن يقبل الإنسان باتّباع أساليب منحرفة للوصول إلى غايات نبيلة، ما يجعل الرذيلة تمتزج بالفضيلة لتكون سلوكاً مقبولاً لدى الإنسان، ويعدّ أنمي (الهجوم على العمالقة) الشهير من أبرز الأنميّات التي تدور حول هذا المبدأ، فهذا المسلسل مملوء بتحدّيات عديدة تجعل الأبطال يؤدّون أعمالاً بشعة قد تصل حدّ قتل الأبرياء، لكنّ سير القصة يبرّر لهم ذلك بطرائق مؤثّرة عبر طرح الغايات الإيجابية التي ستتحقّق باختيارهم تلك الأفعال.

ومنها أيضاً: تقبُّل الإنسان لنفسه كما هو من دون تفكير في إصلاح الخلل الذي يعاني منه، ولعلّ من أوضح الأمثلة على هذه الفكرة ما قدّمه أنمي (طوكيو غول Tokyo ghoul) الذي يسرد صراعاً نفسياً مريراً يعاني منه بطل القصة (كانيكي) بعد أن أُصيب بلعنة جعلته نصف إنسان ونصف غول، وكيف لمخلوق صار نصفه غولاً ونصفه الآخر بشراً أن يعيش في عالم يكره الغيلان ويشفق على البشر؟ ولكنّ الأنمي يطرح الحلّ في النهاية، إذ انتهى الصراع النفسي الذي كان يعانيه (كانيكي) بتقبّله للتغيّر الذي مُني به بكلّ بساطة، وبذلك يوصل هذا الأنمي للمشاهدين رسالة مفادها: أنّك لن تستطيع التحكّم بغيرك ولا التحكم بنفسك، فقط يمكنك أن تتقبّل التغيّر في غيرك والتغير في نفسك وبذلك تصل إلى السلام النفسي[١]، إنّ هذا الأسلوب ينهي لدى الشاب أي أمل

(١) قراءة فلسفية في مانجا وأنمي: طوكيو غول - أراجيك - نشر بتاريخ ٢٠٢٠/٢/١١ على الرابط

في أن يصلح الخلل الذي يحدث في مجتمعه أو ما تتصف به نفسه من صفات سيئة مكتسبة بالوراثة أو بالتربية، ويعلّمه أنّ الحلّ هو أن يقبل نفسه بما فيها وأن يبحث عن أقران يشبهونه في الصفات حتّى لو كانت منحرفة ليحقق بذلك السلام النفسي.



أنمي طوكيو غول يدعو إلى تقبّل النفس بما فيها من انحرافات واليأس من إصلاحها

إنّ كلّ هذه الصور النمطية وغيرها لابدّ أن تُزعزع الهوية الثقافية للمجتمعات العربية، وتستدعي سلوكيات هجينة يتّخذها الجيل الجديد كمنهج في حياته، لتتراجع بعدها قيمه الثقافية، وعلى رأسها الثقافة الإسلامية الأصيلة التي تدعو الإنسان إلى تفضيل المسؤولية الأخلاقية الاجتماعية على مصالحه الفردية، وقد يبرّر الشباب العربي اتباع هذه السلوكيات الهجينة من منطلق الحرية الشخصية التي تمثّل عماد التعليم الوافد عن طريق وسائل الإعلام والتعليم الغربية.

ث- ترويج الانحراف الجنسي: الصورة النمطية التي تُقدّم عن المرأة عبر عالم الأنمي هي كونها غرضاً جنسياً، وهو بذلك يعبّر عن انتصار ساحق للتوجّه الغربي الذي غيّر تدريجياً من الثقافة الاجتماعية لليابانيين خدمة لأغراض العولمة وتحقيقاً لأهداف الرأسمالية في تسويقها لجسد المرأة وجني الربح السريع.

ويكاد لا يخلو أنمي من العلاقات الرومانسية بين فتى وفتاة، وكثيراً ما تتخلّل هذه العلاقات مشاهد تقبيل ولمس وإيحاءات جنسية، بل يمكن أن تتوفّر مثل هذه المشاهد حتى في الأنميات من تصنيف (كودومو)[1] للأطفال، فهذا المقدار من العلاقات بين الجنسين مسموح به في الثقافة اليابانية.

---

https://www.arageek.com/art/tokyo-ghoul-a-philosophy-read

(١) الأنمي من تصنيف (كودومو) يخاطب شريحة الأطفال الذين لم يبلغوا سنّ المراهقة - راجع الفقرة ثالثاً من الفصل الأول-.

وفي التصنيفات العمرية الخاصّة بالمراهقين يبرز بكلّ وضوح تصنيف (إيتشي)[١] الذي يكاد يكون طاغياً في أغلب الإنتاجات من هذا التصنيف، فالمنتجون يعرفون أنّ التركيز على الأجزاء المثيرة من جسد المرأة سوف يجذب المراهقين ويزيد من ارتباطهم، لا بالأنمي نفسه فقط، بل بالإنتاجات التي تلحق به، فهذه الإثارات تمثّل رأس خيط لجذب المشاهدين إلى متابعة مشاهد جنسية صريحة لشخصيّاتهم المفضلة ضمن أنميّات من تصنيف (هنتاي) الذي تلجأ إليه شركات إنتاج الأنمي لجني مزيد من الأرباح، إلى جانب بيع الملصقات والألعاب الجنسية التي تحمل صور تلك الشخصيّات.

ولا ينتهي الأمر عند هذا الحد، فهنالك تصنيفات (ياوي) و(يوري) التي تقدم العلاقات الحميمة بين المثليين والمثليات على أنّها علاقات طبيعية ومقبولة داخل مجتمع الأنمي.

أما ما يخصّ الأنميّات من تصنيف (هنتاي) فهي عبارة عن عالم كامل من الانحرافات الجنسية وقد تفوّق بذلك على الأفلام الإباحية ذاتها؛ لأنّ أنميّات (الهنتاي) تضع المشاهد الإباحية في سياق قصص ذات أبعاد انحرافية خطيرة مثل رغبة الأخ بممارسة الجنس مع أخته، أو ممارسة الجنس الجماعي كتجربة ممتعة، أو إظهار السادية والمازوخية[٢] بصورة مثيرة، أو ممارسة الجنس مع أطفال بالإضافة إلى ممارسات المثليين والمتحولين جنسياً.

هذه المشاهد والقصص سوف تكون لها -بكلّ تأكيد- آثار مدمّرة على الناشئة، فتصنيف (هنتاي) يولّد لدى المراهقين أفكاراً مشوّهة عن العلاقات الجنسية وتجعلهم يميلون إلى سلوكيات كارثية، فهذا التصنيف قادر على أن يوقظ لدى الأخ فكرة الاتّصال الجنسي مع أخته ويصورها كحالة ممتعة بعد أنْ كانت مثل هذه الفكرة غائبة عن ذهنه تماماً بسبب بيئته العربية والإسلامية المحافظة، كما يرغّب المشاهدين بممارسة الجنس

(١) هذا التصنيف الفرعي تكثر فيه لقطات التعرّي والتلميحات والألفاظ الجنسيّة، ومشاهد الإغراء الجسدي بشكل عام - راجع الفقرة ثالثاً من الفصل الأول-.

(٢) السادية هو مرض نفسي يجد صاحبه لذة ومتعة جنسية في تعذيب الآخرين، أما المازوخية فعكسه، أي أنّه مرض نفسي يجد صاحبه لذة ومتعة جنسية عندما يتم تعذيبه من قبل الآخرين.

المثلي، وقد يجنح بعض الشباب الذين يتابعون (الهنتاي) إلى تجربة الجنس الجماعي أو السادي على غرار ما يشاهدونه في هذا النوع من الأنمي.

وهنا لا يسعنا إلا أن نلفت عناية القارئ الكريم إلى أنّ التركيز على الانحرافات الجنسية في أعمال الأنمي ينطلق من الأهداف الماسونية في تشكيل النظام الاجتماعي الجديد الذي يناغم أهداف العولمة المعاصرة، وفي هذا الصدد يقول المحلل السياسي (الكسندر نازاروف Alexander Nazarov): «يعد النموذج المثالي لمجتمع العولمة مجتمع التشرذم، الذي لا يمتلك الشخص فيه جنسية، ولا يرتبط بمجموعة اجتماعية مستقرة، ولا هوية شخصية ودينية واضحة، بينما يتمتع بالمرونة والقدرة على الحركة بكل ما تحمله الكلمة من معنى، سواء على مستوى الجغرافيا، وحتى مستوى تغيير الجنس، فقط استناداً لذلك الأساس عندما تمحى جميع الاختلافات يمكن للإنسانية على نطاق عالمي أن تصبح كياناً واحداً، يمكن التحكم فيه من مركز واحد، من هنا تكتسب معناها كل الجهود المبذولة لتشويه سمعة الدين، وتدمير الأسرة والدعاية المهووسة للتوجهات الجنسية البديلة ونشر نمط تغيير الجنس»[(١)].

وختاماً: إنّ كلّ تصنيفات (إيتشي) و(يوري) و(ياوي) و(هنتاي) مُتاحة بالترجمة لكلّ من يبحث عنها في شبكة الإنترنت من العرب بما فيهم الأطفال، بل إنّ هنالك مواقع عربية تقدّم أنمي (هنتاي) مجاناً ومترجماً بجميع تصنيفاته الفرعية، إذ يمكن للأطفال أن يجدوها بكل سهولة، ولا يخفى ما لذلك من أثر في تلويث فطرتهم وسلب براءتهم لتكون الطامة أكبر وأشد، ومن هنا تبرز أهمية أن يعي أولياء الأمور مسؤوليتهم الرقابية على ما يتابعه أبناؤهم من نتاجات الأنمي، فعندما يلمحون الأبناء وهم يشاهدون أنمي ما؛ فلا يطمئنّوا حتّى يدقّقوا في نوعية ما يشاهدون ويتفحّصوا جيداً كما لو أنّ أبناءهم على وشك أن يتابعوا أفلاماً إباحية.

ج- تشجيع السلوك الاستهلاكي: يقوم عمل الشركات المنتجة للأنمي أساساً على مبادئ الفلسفة الرأسمالية الهادفة إلى فتح الحدود الدولية أمام السوق

(١) هل تمتد موجة LGBT لتشمل الشرق الأوسط؟ - روسيا اليوم – نشر بتاريخ ٢٠٢٠/١١/٣٠ على الرابط
https://arabic.rt.com/press/١١٧٨٤٨٤-هل-تمتد-موجة-lgbt--لتشمل-الشرق-الأوسط/

الحرة وتنمية رؤوس الأموال لدى الشركات الخاصّة، وهذا ما يدفع بالشركات إلى التفكير بصناعة محتوى يخلق تعلقاً عاطفياً شديداً لدى المشاهدين ويعمل في الوقت ذاته على تنمية الروح الاستهلاكية عندهم بهدف التسويق للمنتجات المتعلقة بهذا المحتوى، ومن الطبيعي عندئذ أن يكون المحتوى ذو المنفعة القيمية والأخلاقية في آخر قائمة الاهتمامات لأنّه في العادة غير مربح من الناحية التجارية.

ولهذا نلحظ تركيز كثير من الأنميّات على تضمين أعمالها مشاهد الـ(فان سيرفس)[١] والعنف والقتالات الدموية التي تسبّب ضخّ المزيد من الأدرينالين[٢] في عروق المشاهدين فتشدّ حماسهم وتبقيهم متعلّقين بالمسلسل أو الفيلم حتّى بعد انتهائه، وذلك سوف يؤدّي بالتأكيد إلى حلب جيوبهم لتصبّ في ميزان أرباح الشركة المنتجة.

وتتنوع طرائق حلب الأموال بحسب الشركات الوسيطة التي تروّج للأنمي، فهنالك طرائق غير مباشرة تتمثل باستقطاع الدول مبالغ ضخمة من موارد الشعب لشراء حقوق بث الأنمي في شاشاتها الرسمية، وما فعلته السعودية أخيراً في تعاونها مع شركات إنتاج يابانية خير مثال على هذا الأمر، وهنالك طرائق مباشرة تتمثّل بالتسويق عبر الإنترنت للمستهلكين عبر مواقع إلكترونية مقابل دفع رسوم اشتراك، وهذه المواقع تعدّ من مصادر الربح الأكثر أهمية، لأنّ الأطفال والشباب صاروا يفضلون متابعة الأنمي عبر الشبكة العنكبوتية لسهولة الوصول وإمكانية المشاهدة المتكرّرة وإتاحة التنزيل على الأجهزة الخاصّة بهم بالإضافة إلى عدم وجود رقابة حكومية على هذه الأنميّات فلا يُحذف أو يُعدّل شيء من النسخة الأصلية، ولكنّ هذه الطريقة تواجه تحدّياً يسببّ الخسارة لشركات الأنمي بسبب المواقع المقرصنة التي أشرت إليها فيما سبق.

ويُعدّ ترويج قصص المانجا من مصادر الاستهلاك غير المباشرة التي يُسبّبها

(١) راجع الفقرة ثانياً من الفصل الأول.

(٢) الأدرينالينAdrenaline : هو هرمون تفرزه الغده الكظرية في جسم الإنسان، مسؤول عن رفع مستوى التحفز في الجسم عند مواجهة خطر معين لمساعدة الإنسان على المواجهة أو الهروب، لذا قد يطلق عليه اسم (هرمون الخوف)، ولكن على الرغم من ارتباط هرمون الأدرينالين بالخوف، إلا أنّه قد يسبّب أيضاً شعور الإنسان بالسعادة فهو يرفع طاقة الجسم عن طريق زيادة تدفّق الدم إلى العضلات، فالمخاطرة والخروج من منطقة الراحة المعتادة يحفزان الشعور بالخوف، ما يؤدّي إلى رفع مستويات الأدرينالين في الدم وأخيراً إلى الشعور بالرضا والسعادة.

الأنمي أيضاً، فالأنمي هو غالباً رسوم مُتحرّكة لقصّة مانجا، لذا يتضاعف الإقبال على شراء هذه القصص بسبب شهرة الأنمي، لا سيّما في المجتمع العربي الذي يُصنّف ضمن المجتمعات قليلة القراءة[1]، إذ يُقبل الشباب العرب على شراء القصّة المطبوعة للمانجا عقب تأثّرهم بالأنمي المتعلق بها، لهذا تفكّر شركات إنتاج المانجا في أن تكون مطبوعاتها ذات تأثير سحريّ عندما تحوّل قصّتها إلى أنمي لتحقيق ربح مزدوج يبدأ قبل إنتاج الأنمي ثمّ يعود بعد إنتاجه.

وهنالك وجه مهمّ من وجوه الاستهلاك التي يخلقها الأنمي لدى شبابنا، وهو المجسمات(التماثيل) التي تجسّد شخصيّات الأنمي الشهيرة، فهذه المجسّمات تُنتج باحترافية عالية بفضل تقنيات الطباعة ثلاثية الأبعاد وبأحجام متفاوتة قد تبدأ من بضعة سنتمترات وتصل إلى حجم إنسان، وتباع هذه المجسّمات بأسعار باهظة لأن الطلب عليها كبير جداً، فلا يخلو متجر مخصّص لبيع الموادّ المتعلّقة بالمانجا والأنمي من هذه المجسّمات، ولعلّه يجني من بيعها أكثر ممّا يجنيه من بيع القصص أو أقراص الأنمي ذاتها، وباختصار: إنّ سوق هذه المجسمات نشط جداً بين عشّاق الأنمي والمانجا في أيّامنا هذه.

وهناك تجارة أخرى لها صلة بالأنمي تستدرّ الأرباح من جيوب الشباب، تتمثّل بالملصقات والملابس -بما في ذلك أزياء الكوسبلاي التي تنشط في أوقات المهرجانات- وكذا الأدوات المنزلية التي تُطبع عليها صور شخصيّات الأنمي كما في الوسائد التي ذكرتها سابقاً.



قصص المانجا تربح مرتين بسبب الأنمي

(١) بحسب «تقرير التنمية البشرية» للعام ٢٠٠٣ الصادر عن اليونسكو، يقرأ المواطن العربي أقل من كتاب بكثير، فكل ٨٠ شخصاً يقرأون كتاباً واحداً في السنة. في المقابل، يقرأ المواطن الأوروبي نحو ٣٥ كتاباً في السنة، والمواطن الإسرائيلي ٤٠ كتاباً، وجاء في «تقرير التنمية الثقافية» للعام ٢٠١١ الصادر عن «مؤسسة الفكر العربي» أنّ العربي يقرأ بمعدل ٦ دقائق سنوياً بينما يقرأ الأوروبي بمعدّل ٢٠٠ ساعة سنوياً (كم يقرأ العرب وماذا يقرأون؟ - رصيف ٢٢ - نشر بتاريخ ٢٠١٦/٧/٧ على الرابط

https://raseef٢٢.net/article/-١٣٣٩reading-habits-in-the-arab-world).


مجسّمات الأنمي واحدة من أهمّ مصادر الاستهلاك لشباب اليوم

وهنالك جانب ربحي آخر يتعلق بدفع الشباب نحو السياحة إلى مدينة الأنمي (أكيهابارا Akihabara) في طوكيو المعروفة بلقب «جنّة الأنمي والمانجا» حيث تتمركز محلّات بيع كل ما يتعلق بالأنمي والمانجا والحواسيب والألعاب الإلكترونيّة، وهذا المكان يبيع جميع أنواع الأنمي والمانجا والأقراص المدمجة وقرطاسية المدارس التي لها علاقة بالأنمي، حتّى أصبحت هذه المنطقة قِبلة لعشاق الأنمي والمانجا، حيث يوجد حوالي نصف (الأوتاكو)[١] في اليابان إلى جانب السيّاح الأجانب[٢]، وليس بعيداً أن يشدّ الشباب العرب المهووسون بالأنمي رحالهم إلى هذه المدينة إذ يشعرون أنّ قلوبهم تسكن هناك.

وتعدّ المهرجانات التي تُقام في أنحاء عديدة من البلدان العربية واحدة من أهمّ مصادر ترويج ثقافة الاستهلاك التي يسبّبها الأنمي لدى الجيل العربي، إذ توفّر هذه المهرجانات عادة كلّ البضائع التجارية المرتبطة بالأنمي، وتعدّ كذلك مواطن تجارية نشطة تُستهلك فيها أموال طائلة على منتجات كمالية غير ضرورية.

أضف إلى ذلك أنّ هنالك مصدراً آخر لاستهلاك الأموال لدى الأجيال العربية بسبب الأنمي متمثّلاً بافتتاح دورات لتعليم اللغة اليابانية، كالتي تقيمها مؤسسة اليابان بالقاهرة بمبلغ يصل إلى ١٠٠٠ جنيه مصري، فهذه الدورات تؤدي جانبين مهمين: الأول ثقافي يفتح باباً أوسع للشباب العربي من أجل مزيد من الاندماج بثقافة اليابان، والثاني اقتصادي من خلال دفع الرسوم الخاصّة بهذه الدورات، مع أن تعلّم اللغة اليابانية بالنسبة لأجيالنا يعدّ ترفاً لا ضرورة له، إذ لا يفيدهم تعلمها في المجال الدراسي

(١) أوتاكو: مصطلح يطلق على كل شخص مهووس وعاشق للأنمي أو المانجا أو الألعاب الإلكترونيّة أو أي منتج ثقافي أو تقني صادر من اليابان - راجع الفقرة رابعاً من الفصل الأول-.

(٢) مدينة الأنمي في اليابان - المرسال - نشر بتاريخ ٢٠١٩/٦/٤ على الرابط

https://www.almrsal.com/post/٨٤٣٢٦٩

أو المجال المهني غالباً، لكنّها بلا شكّ سبب لتحقيق المزيد من التعلّق بثقافة مغايرة ومزيد من الاستهلاك لأمور ترفيهية.

ح- إضعاف العلاقات الاجتماعية: إنّ ظاهرة (الأوتاكو) دليل قاطع يقود إلى أنّ الأنمي ساهم بشكل كبير في إضعاف قدرة الجيل الجديد على تكوين علاقات اجتماعية طبيعية، فاندماج هؤلاء الشباب بعالم الأنمي جعلهم ينسحبون أو يقلّلون من أهميّة تكوين روابط اجتماعية نشطة في حياتهم الحقيقيّة.

هنا نستحضر قضايا (الوايفو) و(الهوزباندو) التي أشرت إليها في الفصل الأول[١]، فكثير من الشباب في اليابان والكوريتين يعيشون مثل هذه الحياة الزوجية، إذ أصبح حبّ الوسائد جزءاً من نمط حياة (الأوتاكو) بين الرجال والنساء للانغماس في علاقات حبّ مع شخصيّات خياليّة مرسومة، حتى فقدَ هؤلاء قدرتهم على التمييز بين قيمة الخروج مع الأصدقاء والبقاء في المنزل بين أحضان وسادة مطبوع عليها صورة ثنائية الأبعاد تمثّل عروساً تُستخدم لأغراض جنسية، وبيّن مسح حكومي أنّ أكثر من ٢٥٪ من الرجال والنساء اليابانيين غير المتزوجين الذين تتراوح أعمارهم بين (٣٠ - ٣٤) سنة لم يقيموا أيّة علاقة من أي نوع بعد، وأن ٥٠٪ منهم لا يخرجون مع أيّ شخص[٢].

وقد يمرّ ببالك -أيّها القارئ العزيز- سؤال: لماذا نشهد مثل هذه الظاهرة مع الرسوم المتحرّكة اليابانية ولا نشهدها مع الرسوم المتحرّكة الغربية؟


مراسم زواج الشاب Akihiko Kondo من فتاة أنمي

وللجواب أقول: إنّ هذه الظاهرة تقوم على أساس تفاعل وثيق بين عاملين رئيسين: الأول هو التزام الأفراد في المجتمعات الشرقية بقواعد أخلاقية تتصادم مع الواقع الاجتماعي الذي يعيشونه، والثاني هو الأسلوب الفنّي الخاص المُستخدم في الأنمي الذي يبقيهم داخل عالم منفصل عن الواقع.

أما العامل الأول فيتجلّى فيما يعانيه الأفراد في

(١) راجع الفقرة رابعاً من الفصل الأول.

(٢) الزواج من وسادة.. عندما يفقد «كوكب اليابان» وعيه! – مصدر سابق.


نموذج من الوايفو.. الزواج من شخصية أنمي

المجتمعات الشرقية من قواعد أخلاقية لا تساعد عليها الظروف الاجتماعية، واليابان تُعد مثالاً ممتازاً لشيء من هذا القبيل، فالياباني يعاني من ضغط كبير لأنّ محيطه الاجتماعي يطالبه بأن يكون شخصاً مُنتجاً في المجتمع، ولكنّ التحدّيات الاقتصادية والاجتماعية لا تساعده على تحقيق ذلك، الأمر الذي يجعل بعضهم واقعاً تحت تأثير الإحباط والشعور بالفشل فيرغب بالبقاء في المنزل، ليتحول إلى مهووس بعالم الأنمي ليُبعده عن الواقع الذي هرب منه، أي أنّه يتعلق بالأنمي بحثاً عن عالم بديل.

أما العامل الثاني فيتمثل بالأسلوب الفنّي الخاص بالأنمي الذي يناغم حاجات الناشئة المنسحبين من العالم الواقعي، ويمكن تفسير الأمر على نحو ما يسمّى بتأثير (القناع)، فالأنمي «هو قناع بحالته الأقصى، فالمتلقي يُدرك أن هذه الشخصية رغم عمقها الإنساني لا تملك أي ماض بشري ولا تذكّره بأي شيء قد يحيله إلى واقع حياتي يُربكه، بالتالي يسمح له الأنمي بالانفصال عن هذا الواقع، في حين أن الممثل الحي يحيل إلى أشخاص قد يُشبهونه بالشكل أو تعابير الوجه التي تذكر الشخص الانطوائي بالمجتمع الذي لا يحبه أو يخافه، وجه شخصية الأنمي لا يجبرك على التعامل مع الآخر بشكلٍ مباشر، فالوجه غير البشري لا يحكم عليك، أنت من يحكم فقط حتى وإن كانت الشخصية عميقة، فإنها بهذا الوجه حتماً تنتمي إلى عالم آخر، عالم لن تُجبر على التعامل معه»[١].

وعلى الرغم من أن الجيل العربي لم يصلْ إلى مثل هذا المستوى المتُطرّف حتّى الآن؛ ولكن ذلك لا يمنع من وصوله إليه مُستقبلاً نتيجةً لأساليب التنشئة الاجتماعية الخاطئة لدى بعض الأسر العربية اليوم، خصوصاً مع ازدياد التحدّيات الثقافية الوافدة إليهم عبر وسائل الاتصال المعُولَم، فهذه الأسر أخذت تسعى إلى تطبيق أنموذج الحياة الاستهلاكية بإقبالها على الثقافة المادّية وإهمال الثقافة المعنوية لدى الأبناء،

(١) الأوتاكو: عبادة الوهم – موقع رمان – نشر بتاريخ ٢٠١٨/٩/٣ على الرابط
https://rommanmag.com/view/posts/postDetails?id=٥٠٢٩

وبالمقابل يواجه الأبناء كثيراً من الإشكاليات والضغوط الاقتصادية والسياسية والدينية السائدة في المجتمع العربي، فتزداد بذلك عزلتهم عن الواقع الاجتماعي فيهربون منه إلى عالم الأنمي وغيره من العوالم الافتراضية، لذلك نقول أنّه من الممكن أن تتفشى بينهم ظاهرة (الأوتاكو) بنسختها اليابانية مستقبلاً.

خ- الإدمان وهدر الوقت: مرّة أخرى تثبت ظاهرة (الأوتاكو) قدرة الأنمي على التحوّل إلى مادّة إدمانية تستهلك كثيراً من أوقات أجيالنا وطاقاتهم المتفجرة، ويعود ذلك جزئياً إلى ميزة مسلسلات الأنمي في امتدادها على حلقات عديدة تتطلّب أوقاتاً طويلة لمتابعتها، ومن يحرص على مشاهدة مثل هذا العدد الكبير من الحلقات فإنّ الحال سينتهي به في نهاية المطاف إلى صفة الإدمان بكلّ تأكيد.

فمثلاً يصل عدد حلقات أنمي (ون بيس) إلى أكثر من ٩٩١ حلقة، واذا علمنا أنّ وقت الحلقة الواحدة يقارب ٢٤ دقيقة، فإن الانغماس في السلسلة يتطلب من المتابع ما مجموعه ٣٩٦,٤ ساعة، أي ما يعادل ١٦,٥٢ يوماً، وهذا في حالة مشاهدته بشكل متواصل من دون نوم أو أخذ استراحة، فإذا كان المشاهدون يخصصون ٨ ساعات في اليوم لمشاهدة حلقات أنمي (ون بيس) فسيستغرق ذلك منهم قرابة شهرين من المشاهدة المستمرّة من دون انقطاع، علماً أن إنتاج الأنمي لم يتوقّف عن إصدار حلقات جديدة في هذه المدّة أيضاً[1].



ون بيس من أشهر الأنميّات المتميزة بكثرة عدد الحلقات

هذا من ناحية الكمّ؛ أمّا من ناحية المحتوى فإنّ هنالك عوامل كثيرة تجعل الأنمي مادّة إدمانية، منها عوامل تقدّم ذكرها في هذا الفصل والفصل الذي قبله، ولكن هنالك عامل مهمّ آخر يجعل الشباب

(١) One Piece: How Long it Would Take to Watch the Entire Anime Series - CBR.com - ٢٠٢١/٩/١٠ -

https://www-cbr-com.translate.goog/one-piece-how-long-watch-entire-anime-series/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=nui,se,op,elem,sc

العرب بالذات يُدمنون الأنمي ألا وهو: تحوّل الأنمي إلى معيار للقيمة الاجتماعية.

ففي المجتمعات العربية التي تكثر فيها النزاعات حول الأفضلية بين المحلّي والوافد، الشرقي والغربي، الديني واللاديني.. إلخ يضيع إحساس الجيل الجديد بقيمة مثل هذه المواضيع المركزية، فيلجأ إلى مواضيع فرعية لا يتنازع حولها الكبار ويتّفق أقرانهم على أهمّيتها، فيكون جهدهم مركزاً عليها ويكون تقدير ذاتهم دائراً حولها، وبذلك تتحوّل ثقافة الأنمي إلى معيار للقيمة الاجتماعية في نظر الجيل العربي، فتصبح صفة (الأوتاكو) صفة إيجابية تُعطي للشاب مكانة عالية بين أقرانه، فكلّما ازدادت متابعته ومعرفته بالأنميّات سوف ينال تقديراً واحتراماً أكبر من زملائه ويكون أعلى مكانة من وجهة نظرهم، وإنّ هذا اللون من القيمة الاجتماعية يمثّل سبباً رئيساً في تفشّي ظاهرة الإدمان على الأنمي لدى الجيل العربي، فإنّ صفة (أوتاكو) تحولت إلى ميزة إيجابية يمكن أن يُحسد عليها الشاب من قبل أقرانه، فيفخر بأنّه خبير في تفاصيل الأنميّات وبقضائه آلاف الساعات في مشاهدته.

من هنا نلحظ ازدهار عمل اليوتيوبرز العرب الذين يقدّمون مناقشات وتحليلات وتوقعات حول هذا الأنمي أو ذاك، فهؤلاء يشبهون الأساتذة الذين يقدّمون خدماتهم لشرائح واسعة من التلاميذ في مواضيع ذات قيمة كبيرة في نظرهم، وبذلك يثبتون مكانتهم الاجتماعية أكثر، ويشعر من يتابعهم بزيادة قيمته الاجتماعية بانفتاحه أكثر على أشياء جديدة من عالم الأنمي بفضل هؤلاء الأساتذة.

علماً أنّ متابعة تحليلات هؤلاء اليوتيوبرز تزيد من إدمان الأنمي لدى الجيل العربي، إذ تزيد من أوقات التفكير في هذا العالم حتّى لو كان الشخص خارج أوقات المشاهدة، ما يجعله يزداد شوقاً لصرف مزيد من الوقت لتكرار المشاهدة أو التحمّس للارتباط بأنمي جديد لم يشاهده، والإدمان بهذا الشكل سوف يكون له تأثير سلبي مؤكّد على مجمل الأنشطة والمسؤوليات التي ينبغي أن يقوم بها في الحياة كالدراسة والعمل



نشاط اليوتيوبرز العرب واحد من أهمّ أسباب إدمان الأنمي

والتواصل الأسري وبناء الخبرات والعلاقات المفيدة فضلاً عن الاهتمام بصحّة الجسد الذي يكون أوّل المتضرّرين من إدمان الأنمي، فساعات المشاهدة الطويلة لا سيّما في أوقات الليل المتأخّرة والعزوف عن ممارسة الرياضة سوف يؤدّي إلى تراجع الصحّة وتظهر آثارها السلبية على البدن آجلاً.

د-إشاعة العنف والقسوة: تطغى على أفلام ومسلسلات الأنمي أحداث القتل والدموية الشديدة ومشاهد العنف المفرط، ومع أنّ مثل هذه الأنميّات تأتي عادة للبالغين إلا أنّ الأنميّات الموجّهة للمراهقين لا تخلو منها أيضاً، فمثلاً أنمي (طوكيو غول) يصنّف ضمن فئة المراهقين (شونن)، إلّا أنّ مشاهد العنف والدموية والقتل ومشاهد تقطيع الأجساد فيه لا يمكن أن تُقبل لمثل هذه الأعمار على أيّة حال.

كما نجد أنّ من أكثر الصور النمطية شيوعاً في تصنيف (الشونن) هي أن يتّصف البطل دائماً بالمهارة في استعمال السلاح وحلّ المشاكل بالقوّة الجسدية، وهذه الصورة تُعلي في عقليات الأطفال والمراهقين قيمة العنف والحلول التي تأتي بوساطته بدل إعلاء قيمة العقل والحكمة في التصرّف، ولعلّ نشوء كثير من السلوكيات العدوانية وانتشار ظاهرة التنمّر بين الأطفال والمراهقين مردّها إلى هذه الصورة النمطية التي يبثها الأنمي وغيره من البرامج التلفزيونية والوسائط الترفيهية كالألعاب الإلكترونية، إذ تشير ٦٧ دراسة أُجريت بين عامي ١٩٥٦ و ١٩٧٦ إلى وجود رابطة قوية واضحة في ٧٥٪ من الحالات بين مستوى العنف في البرامج التلفزيونية الموجّهة للأطفال من جهة وبروز النزعة العدوانية في أوساطهم من جهة أخرى، وفي ٢٠٪ من هذه الحالات لم يجد الباحثون مثل هذا الترابط بصورة واضحة، بينما اتّضح في ٣٪ منها أنّ مشاهدة برامج العنف تقلل



(طوكيو غول) أنمي موجّه للمراهقين يحتوي على مشاهد عنف وقتل فظيعة جداً

من النزعة العدوانية عند الأطفال[١].

كما أنّ كثرة متابعة المشاهد العنيفة قد تؤدّي إلى تقليل الحساسية تجاه الفعل العنيف، فيفقد الطفل التفكير العقلاني المنطقي في نواتج أفعاله لاعتياده رؤية أفعال تؤدّي إلى أذى كبير، لا سيّما أنّ الأنمي لا يوضّح عادة عواقب الأمور المترتبة على تلك الأفعال بشكل مباشر كما هو الحال في الحياة الواقعية[٢].

ولهذا فقد أقدمت بعض الدول على حظر أصناف معينة من مسلسلات الأنمي، ففي روسيا مثلاً حظرت محكمة محلية في (سانت بطرسبرغ) مسلسلات أنمي منها (مفكرة الموت) عبر بعض مواقع البث بسبب مخاوف تأثيرها العنيف على سلوك المراهقين الروس، كما قدّم المدّعون العامّون دعاوى في المحكمة بصدد حظر أنميّات أخرى منها (ناروتو) و(إلفين ليد)، ووفقًا لموقع ميدوزا قال (أوليغ إيرليخ Oleg Erlikh) الخبير من أكاديمية (سانت بطرسبرغ) للتعليم العالي التربوي أنّ مسلسل (مفكرة الموت) من المحتمل أن يشكّل خطراً على الطفل الحديث، علماً أنّ الآباء في روسيا قد طالبوا بفرض حظر على هذا المسلسل منذ العام ٢٠١٣ بعد انتحار فتاة تبلغ من العمر ١٥ عاماً بالقفز من شقتها في الطابق الثالث عشر، كان لديها أربعة مجلدات من مانجا (مفكرة الموت)، وهي ليست المرة الأولى التي يتسبب فيها هذا المسلسل بجرائم قتل حقيقية، ففي بلجيكا ارتكبت مجموعة من ثلاثة أفراد جريمة قتل ووضعوا عليها ملاحظات مستوحاة من قصة المسلسل بعد أن تخلّصوا من الجثة[٣].

وفي وقت لاحق فرضت روسيا حظراً على أنميات أخرى مثل (أكيرا) و(الهجوم على العمالقة)؛ لأنّ هذه الانتاجات تضرّ بالنموّ العقلي والأخلاقي لدى الأطفال، وأنّ عدداً من الخبراء قالوا «إن مشاهدة مسلسلات الرسوم المتحركة هذه تضر بلا شك بالتعليم والتطور الروحي والأخلاقي للأطفال الصغار وتتعارض مع الطبيعة الإنسانية

(١) علم الاجتماع- انطوني غيدنز – المنظمة العربيّة للترجمة/بيروت – الطبعة الاولى ٢٠٠٥- ص٥٠٨

(٢) الوجه الآخر للأنيمي – مصدر سابق.

(٣) روسيا تحظر مسلسلات الأنمي بسبب العنف – aitnews – نشر بتاريخ ٢٠٢١/١/٢٤ على الرابط

https://aitnews.com/٢٠٢١/٠١/٢٤/روسيا-تحظر-مسلسلات-الأنمي-بسبب-العنف/

للتعليم المتأصّل في روسيا»[1]، من جانبها أعلنت وزارة الثقافة الصينية رسمياً عن حظر ما يقارب ٣٨ عملاً يابانياً من المانجا والأنمي ومنعت تداولها نهائياً داخل البلاد بأي شكل وحظرتها في شبكة الإنترنت أيضاً، وعبرّ مسؤول في الوزارة بأنّ عدداً من المحقّقين وذوي الخبرات تمّ جمعهم من أجل ذلك، وهدفهم الرئيسي إدخال أعمال سليمة للشعب الصيني لا تحتوي على مشاهد عنف وإرهاب وجرائم وإباحية مُخلّة بالآداب العامة، ومن بين الأنميّات المحظورة (مفكرة الموت) و(هجوم العمالقة) و(طوكيو غول) و(طفيلي) و(هاي سكول دي إكس دي)[2].

ذ-التماهي مع شخصيّات الأنمي: نقصد بالتماهي مع شخصيّات الأنمي: عمليّة تقمّص الشخصية من قبل المشاهد نتيجة للتعلق العاطفي بها، ومن نتائجها أنّ الطفل أو المراهق يقوم بمحاكاة تلك الشخصية في صفاتها الثانوية، فيتّبع أسلوبه في الكلام أو التفكير أو لغة الجسد، فضلاً عن شكل الملابس وتسريحة الشعر واستخدام الألفاظ، وإنّ تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال والمراهقين في هذا المجال قد يكون أكبر بكثير من أي مؤثر آخر يتعرضون له.

وأحد الأمثلة على نتائج التماهي بأبطال الأنمي بروز اضطراب نفسي يسمى (متلازمة الصف الثامن Chūnibyō)، وهو اضطراب معروف لدى المجتمع الياباني يعاني منه بعض المراهقين بعمر ١٣ سنة، إذ تلازمهم أوهام كبيرة بأنّ لديهم معرفة خاصّة أو قوى خفية يتميزون بها عن سائر أقرانهم، وذلك بسبب تأثّرهم بالرسوم المتحرّكة والألعاب والأفلام وغيرها، مما يجعلهم يعيشون قناعة امتلاكهم لنوع من السلطة الخياليّة، ويتّصف المصاب بهذا الاضطراب بعدم الانتماء للمجتمع والابتعاد عن الآخرين، ورغبته بالظهور على أنّه جانح أو كرجل عصابات ويظهر سلوكيات

(١) Rusia censura Akira, Attack on Titan y muchas más producciones anime –random vandal - ٢٠٢١/٧/١٥ -

https://vandal.elespanol.com/noticia/r١١٤٥٢/rusia-censura-akira-attack-on-titan-y-muchas-mas-producciones-anime

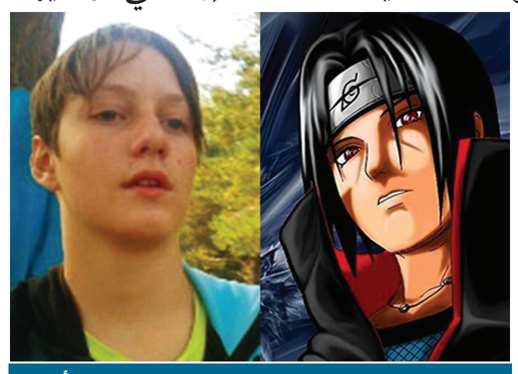
(٢) الصين تحظر ما يقارب الـ ٣٨ عمل ياباني - true-gaming – نشر بتاريخ ٢٠١٥/٦/٩ على الرابط

https://www.true-gaming.net/home/٢٦٧٢٠٦/الصين-تحظر-ما-يقارب-الـ-٣٨-عمل-ياباني/

مُتمرّدة وعدائية، ويخترع قصصاً عن صراعات ومعارك لم تحدث أبداً، وعلى الرغم من أنّ المصابين بهذا الاضطراب يكونون على قناعة بامتلاكهم لهذه القوى ينتهي هذا لاضطراب عادة مع الوصول إلى مرحلة الشباب[١].

ولا ينتهي خطر التماهي بمجرد هذا الاضطراب الذي هو أشبه بأحلام اليقضة، يجرّ أحياناً إلى ممارسة سلوكيات خطيرة قد تؤدّي إلى الانتحار، وهنالك أمثلة واقعية لمثل هذا النوع من الخطر، منها ما حدث في الجزائر إذ اهتزّت على وقع خبر انتحار ثلاثة تلاميذ لم تتجاوز أعمارهم ١٢ عاماً في وقت متزامن، وذلك لتماهيهم مع ما فعلته إحدى شخصيّات أنمي (المحقق كونان)، إذ عرضت إحدى حلقاته مشهداً انتحرت فيه إحدى الشخصيّات شنقاً لأنها سئمت الحياة لتعود بعدها إلى الحياة وملؤها السعادة والهناء[٢].

وفي روسيا أقدم المراهق (ليونيد همليف Leonid Hmelev) البالغ من العمر ١٤ عاماً على إلقاء نفسه من عمارة ترتفع أكثر من ١٠٠ قدم وهي أعلى مبنى سكني في مدينة (تشيكوفسكي) الروسية، وذلك لأنّه شهد موت شخصيته المفضلة (إيتاتشي أوتشيها) في أنمي (ناروتو)، وقبل انتحاره كتب في مواقع التواصل الاجتماعي أنّه كان يُخطط لنهايته، وقد صرّح والد المراهق قائلاً: «كنت أخبره دائماً بأنه يقضي وقتاً طويلاً في مشاهدة التلفزيون.. بسبب ذلك لم يعد يعرف ما هو الواقع وما هو الخيال»[٣].


انتحار المراهق الروسي بسبب موت شخصية الأنمي إيتاتشي في أنمي ناروتو

(١) ما هي متلازمة الصف الثامن – المرسال – نشر بتاريخ ٢٠١٩/٨/٢٦ على الرابط
https://www.almrsal.com/post/٨٦٢٨٧٢

(٢) الجزائر مصدومة إزاء ظاهرة انتحار أطفالها في ربيعهم – DW – نشر بتاريخ ٢٠١٢/٥/١٨ على الرابط
https://www.dw.com/ar/الجزائر-مصدومة-إزاء-ظاهرة-انتحار-أطفالها-في-ربيعهم/a-١٥٩٦٢١٨٥

(٣) Tabloid Reports Russian Teen Commits Suicide After Watching Favorite “Naruto” Character Die - ٢٠١٢/١١/٢ – crunchyroll
https://www.crunchyroll.com/ar/anime-news/٢٠١٢/١١/٠٢-١/tabloid-reports-russian-teen-commits-suicide-after-watching-favorite-naruto-character-die

والخلاصة هي أن التماهي مع شخصيّات الأنمي يصل ببعض المراهقين إلى مرتبة متطرّفة تجعلهم غير واعين للفرق بين ما يحدث في عالم الرسوم المتحركة وما يحدث في الواقع، فيعتقدون جازمين أنّهم سيمرّون بالاحداث ذاتها التي مرّ بها أبطال الأنمي إذا تصرّفوا مثلهم.

وأعتقد أنّ التطرّف في تماهي المراهقين مع شخصيّات الأنمي سببها غياب القدوة في حياتهم الحقيقية، فالمراهق بحاجة إلى قدوة يرتبط بها عاطفياً ويتابعها في السلوك، وعادة ما تكون هذه القدوة هي أحد أفراد أسرته الأكبر منه سنّاً، ولكنّ ضعف الروابط الأسرية يؤدّي به إلى البحث عن قدوته خارج نطاق الأسرة، وفي حالات المراهقين المتعلقين بالأنمي بشدّة تكون الشخصيّات الخياليّة هي القدوة التي يرتبطون بها عاطفياً ويتابعونها في السلوك إلى درجة عدم التمييز بين الحقيقة والخيال، تماماً كما يحدث للذين يصابون بمتلازمة الصفّ الثامن أو الأشخاص الذين يطلق عليهم مصطلح (الوايفو) و(الهوزباندو).

رابعاً: تشخيص الإشكاليات ووضع الحلول

بعد استعراضنا لجملة التأثيرات الإيجابية والسلبية التي يمكن أن يسببها الأنمي في أجيالنا العربيّة يمكن أن نسجّل بإيجاز مجموعة من الملاحظ على النحو الآتي:

أولاً: إنّ الآثار السلبية التي يخلفها الأنمي في شبابنا أكثر بكثير من الآثار الإيجابيّة التي يمنحها لهم.

ثانياً: الآثار السلبية التي ذكرتها ترتبط فيما بينها بشبكة علاقات وثيقة ومتبادلة، فمثلاً: إشكالية الأهداف الماسونية ترتبط بشكل وثيق مع إشكالية تغيير الهوية الثقافيّة، وإشكالية تغيير الهوية الثقافيّة ترتبط مع إشكالية التماهي، وإشكالية التماهي ترتبط مع إشكالية الإدمان، والإدمان له علاقة وثيقة بالاستهلاك وهكذا.

ثالثاً: من المتوقّع أن تتحول الظواهر السلبية المتطرّفة التي سبّبها الأنمي في المجتمع الياباني - كالانطوائية والزواج من شخصيّات الأنمي والانتحار بسببها- إلى حالة رائجة في بلداننا العربيّة مستقبلاً إذا بقيت وتيرة الهوس بالأنمي على ما هي عليه الآن.

رابعاً: مع تحوّل الأنمي إلى قيمة معيارية بين الشباب العربي وانتشار تداول الأخبار والنقاشات بينهم حوله أصبح منعهم من التعرّض التامّ لهذا العالم أقرب للرهان على تحقيق المستحيل.

خامساً: من المعروف أنّ تشخيص المرض بدقّة يمثّل نصف العلاج، وعليه فإنّ الوعي بتفاصيل المخاطر الذي يحدثها الأنمي لدى الأجيال الجديدة هو أهمّ خطوة باتّجاه الحل السليم.

وبالانطلاق من النقطة الخامسة يمكن أن نقدّر أهمية هذا الكتاب والأغراض التي يسعى إلى تحقيقها، فمع أنّنا نعيش حالياً مرحلة حرجة من انتشار الأنمي بين الشباب العربي ولكن لا يزال هنالك أمل في أن نتلافى مخاطره ونصحّح مسار المستقبل، فالمرحلة الثالثة من انتشار الأنمي عمرها قرابة ١٠ سنوات - بدأت في العام ٢٠١٢- وإذا ضممنا إليها المرحلة الثانية التي تمثّل تمهيداً لها فسيكون المجموع ٢٠ سنة تقريباً، وهذه السنوات تمثّل عمر جيل واحد قابل لأن ينقل العدوى الثقافيّة التي اكتسبها من الأنمي إلى الجيل التالي، وما لم نضع حدّاً لإنزلاق أبنائنا في وحل مخاطره ربمَّا سيطال الانهيار الأجيال التالية على شكل متتالية هندسية لا يمكن السيطرة عليها بعد ذلك.

ونعود لنؤكّد أنّ الغرض الأساس من هذا الكتاب هو جعل المربّين والمبلّغين والمثقفين يلتفتون إلى حقيقة الخطر الشديد الذي يحمله الأنمي لمجتمعاتنا العربية والإسلامية، وعندما نقول «حقيقة الخطر الشديد» فنحن نشدّد على كل ما تحمله هذه الجملة من معنى لا يجافي الصواب ولا يميل للمغالاة، بل لا مبالغة إذا قلت إنّ الأنمي يمثل رأس الحربة في الاختراق الثقافي الذي تتعرض له أجيالنا حالياً.

وممّا يضاعف خطر الأنمي، استهانة الجيل الأقدم بهذا المنتج الفنّي والثقافي، فالآباء والمعلّمون والمثقفون ينظرون إليه نظرة ازدراء، ويعدّونه مجرّد «كارتون» ويقيسون تأثيره على ما كانوا يألفونه من الرسوم المتحرّكة التي كانوا يتابعونها في زمنهم عندما كان يعرض على القنوات الحكومية، ولهذا أصبحت الأجيال العربية الجديدة معرّضة بشكل مباشر لمخاطر الأنمي من دون كوابح رقابية وتوجيهية.

ويؤسفنا أن نقرّ بأنّ التعويل على دور الحكومات في هذا الجانب لم يعُد مُجدياً في كثير من الأحيان، إذ نحن نعيش في عصر العولمة الذي تضعف فيه قبضة الحكومات في سيطرتها على الحركة الثقافيّة والتجارية؛ لأنّ مصادر تقنية الإنترنت العابرة للحدود غير نابعة من الحكومات المحلية، ومن الصعب أن تفرض قيوداً مُحكمة عليها، وحتّى لو سعت إلى ذلك فإنّ وسائل كسر القيود متوفرة لدى المواطنين، وإنّ الحركة التجارية التي تزداد نشاطاً يوماً بعد آخر تجعل استيراد ونشر هذه المنتجات أمراً مُشاعاً، وإنّ وسائط مثل الأجهزة المحمولة الذكية تؤمّن نقلها ونشرها بكل سهولة.

ولهذا يتوقف التقليل من مخاطر الأنمي على تعزيز الوعي الاجتماعي من الداخل، ويجب أن تعمل عليه النخب الفكرية والثقافية بعد تشخيص مكامن الخطر الذي يهدّد مجتمعهم، ومن هذا المنطلق تزداد المسؤولية ثقلاً على كاهل من لديهم حظّ من المعرفة بالخطر المحدق جرّاء الأنمي، وعليهم إلفات نظر النخب تجاهه وبيان وحجمه.

فإذا أُدرك خطر الأنمي بحجمه الحقيقي ستأتي المرحلة الثانية من الحلول، وهي تقوم -بحسب اعتقادنا- على تصنيف شرائح الشباب العربي بحسب درجات تأثرهم بالأنمي وأسباب تعلّقهم به، وهذا التصنيف يسهّل علينا تشخيص كل حالة بحسبها، ثم يسعى الآباء والمعلّمون والمبلّغون إلى وضع أساليب ناجعة لعلاج كل حالة، لأنّ طرح الحلول التعميميّة ربمّا يكون قليل الجدوى في عالم معقّد مثل الأنمي.

أ- **من هم الأكثر تأثّراً بالأنمي؟**: لا شكّ في أنّ طبيعة الشخصية الثقافية التي تتبلور لدى الشباب العربي هي التي تحدّد درجة تأثرهم بعالم الأنمي وتعلقهم به، وأنّ الشخصية الثقافيّة التي تتشكّل لدى الشاب/الشابة في البلدان العربية متوقّفة على عوامل أساسية ثلاثة هي: البيئة الاجتماعية والمستوى الاقتصادي والدرجة التعليمية.

أمّا بالنسبة للبيئة الاجتماعية فهي تنقسم في البلدان العربية على نوعين: بيئة ريفية وأخرى حضرية، وغالباً ما تكون البيئة الحضرية هي التي تنتج جيلاً أقرب للتأثر بالثقافات الوافدة على عكس البيئة الريفية، لأنّ الناس في المدن لا يخضعون لنظام

اجتماعي هرميّ يرأسه شيخ القبيلة ووجهاء القرية، لذا يبدو الفرد في البيئة الحضرية غير خاضع للسلطة الاجتماعية المركزية كما هم أبناء الريف الذين يتأثّرون تأثّراً مباشراً بشيخ القبيلة ووجهاء القرية ويطيعونهم فيما يقولون ويفعلون لأنّهم الضامنين لأمن الأفراد اقتصادياً واجتماعياً، وإذا أضفنا قلّة احتكاك الشاب في البيئة الريفية بالثقافات الوافدة قياساً بابن البيئة الحضرية؛ فإنّ الأخير سيكون أقرب للتأثّر المباشر بتلك الثقافات في المحصّلة النهائية.

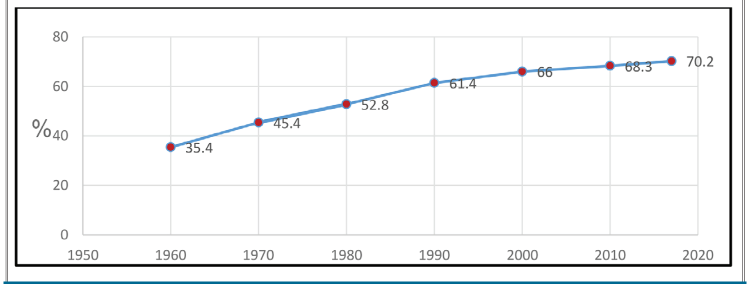
أما بالنسبة للمستوى الاقتصادي فالشباب الذين يعيشون في يُسر اقتصادي يؤمّن لهم حاجاتهم الأساسية من غذاء وملبس ومسكن..إلخ ستُتاح لهم فرص أكبر للارتباط بمجالات ترفيهية وثقافية وفكرية كالأنمي، بخلاف الشباب الذين يعيشون في فقر وعوز، إذ تكون أساسيات العيش غير مؤمّنة فينشغلون غالباً بتأمينها، وحتّى لو تعرضوا لعالم الأنمي فإنّهم لا يملكون مساحة نفسية وذهنية كافية للارتباط به؛ لوجود نقص لديهم فيما هو أهم.

أمّا ثالث العوامل فهو المستوى التعليمي الذي يبلور شخصية الشاب ويحدّد علاقته بعالم الأنمي، ونحن نجد أنّ الشباب الذين وصلوا إلى درجات متقدّمة من التحصيل العلمي هم الأكثر تأثّراً بهذا العالم، لا سيّما في المرحلة الثالثة من انتشاره حيث يسود الأنمي المُترجم الذي يؤثّر عادة بالأشخاص القادرين على متابعة شريط الترجمة والتفاعل معه، ويكونون على مستوى جيّد من المعارف بحيث يلمسون عمق الأفكار والمعلومات التي يتضمّنها الأنمي والتي تعدّ من أهمّ الأسباب لارتباطهم به كما قلت في بداية هذا الفصل، أمّا الشباب الأميّون أو ضعاف التعليم فإذا فرضنا متابعتهم للأنمي سنجد أنّهم غالباً ما ينظرون إليه بسذاجة ويتفاعلون معه على مستوى قضاء الوقت والتسلية العابرة، فلا تتكون بينهم وبينه روابط متينة تنتقل عبرها الثقافة والفكر والأدلجة.

وبالجمع بين هذه العوامل الثلاثة يمكن أن نخلص إلى نتيجة مهمة مفادها: أنّ الشباب الذين ينتمون إلى البيئة الحضرية ويملكون دخلاً اقتصادياً مقبولاً ويحصلون على تعليم متقدّم يشكّلون الشريحة الأكثر تعرّضاً للأنمي وتأثراً به، في حين أنّ الشباب

الذين ينتمون إلى البيئة الريفية ويعانون من ضعف الدخل المادّي ولم يتلقّوا تعليماً جيّداً يشكّلون الشريحة الأقلّ تعرضاً له وتأثراً به، لذا يمكن القول إنّ هذه الشريحة أبعد عن خطر تأثيرات الأنمي الثقافية بشكل عام[١].

وتجدر الإشارة إلى أنّ درجة التطوّر الحضاري لأيّ مجتمع من المجتمعات يعتمد بشكل كبير على الشريحة الأولى، لأنّها عادة هي من يقوم بعملية إنتاج الفكر والثقافة، وهي الشريحة الولّادة للمفكرين والباحثين والمتصدّين لقضايا المجتمع الكبرى، ومنها أيضا تنبثق الشخصيّات القيادية التي تحتل المراكز الحساسة في البلد مثل أساتذة الجامعات والمعلّمين وقادة المؤسسات وضباط الجيش، يضاف إلى ذلك أنّ سكّان الحضر في الوطن العربي بشكل عامّ باتوا يشكلون الشريحة الأكبر من حيث العدد، إذ ارتفعت نسبتهم من ٣٥,٤٪ في العام ١٩٦٠ لتصل إلى ٧٠,٢٪ في العام ٢٠١٨ [٢] ويصاحب هذا الارتفاع إقبال سكّان المناطق الحضرية على التعليم باعتباره وسيلة أساسية لتأمين المورد الاقتصادي للفرد عبر العمل في إحدى الوظائف الحكومية أو الأهلية داخل المدن.



معدّل نموّ التحضّر لدى سكّان الوطن العربي للمدّة (١٩٦٠-٢٠١٨)

وعليه فإنّنا إذا أردنا أن نمسك بطرف الخيط الذي يوصلنا لتحقيق نهضة اجتماعية في بلد

(١) من الجدير ذكره أنّ هذه العوامل الثلاثة لا تقسم المجتمع العربي إلى هاتين الشريحتين فقط، إذ من الطبيعي أن تتغير هذه العوامل بالنسبة للأفراد لتخلق طيفاً واسعاً ومتنوعاً من الشخصيّات الثقافيّة لدى الشباب العربي، وتتحدّد وفقاً لذلك درجات تأثّرهم بالرسائل الثقافيّة في الأنمي، إذ من الممكن أن يعيش الشابّ في بيئة اجتماعية ريفية بمستوى جيد من الدخل الاقتصادي ويتلقّى مستويات متقدمة من التعليم، وشخصية مثل هذا الشاب سوف تختلف حتماً عن شخصية شابّ آخر يعيش في بيئة ريفية أيضاً ولكن بمستوى اقتصادي متدنٍّ ولا يتلقّى تعليماً متقدّماً، وهذان بدورهما يختلفان عن شابّ ثالث يعيش في بيئة حضرية ويملك دخلاً عالياً من دون تعليم جيّد وثقافة وهكذا، وحيث أنّ من العسير علينا تشخيص طبائع كل الشخصيّات الثقافية المتبلورة عن هذه العوامل الثلاثة في العالم العربي، سوف نكتفي بالحديث عن تلكم الشريحتين اللتين تمثّلان أقصى اليمين وأقصى الشمال، أي شريحة الشباب الحضري ذي المستوى الاقتصادي والتعليمي الجيد، وشريحة الشباب الريفي ذي المستوى الاقتصادي والتعليمي المتدنّي.

(٢) السكان والتحضر في الوطن العربي، دراسة جغرافية - م.م. عقيل حسن ياسر النجم - مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية - العدد ٤٥/تشرين الأول ٢٠١٩ - ص ٣٠٣.

ما، علينا أن نركّز أكثر على الشريحة الأولى ونسهر على تنميتها بشكل إيجابي لتفيض بعدئذ الفائدة والخير على شرائح المجتمع الأخرى، أما إذا أهملناها لتفقد هويتها الثقافية الأصيلة فإنّها ستجرّ المجتمع كلّه نحو التفكّك والضياع.

ب- قصور دور الأسرة العربيّة

إنّ شريحة الجيل العربي من المتعلّمين الذين يملكون مستويات اقتصادية جيدة للعيش في المناطق الحضرية يواجهون في هذا العصر جملة من التحديات الثقافيّة التي تنبع غالباً من قصور أسرهم عن أداء وظائفها السليمة، وهذا القصور تفاقم بسبب الظروف التي فرضتها أنظمة العولمة المعاصرة، وعلى رأسها الاهتمام بتأمين الحاجات المادّية على حساب تأمين الحاجات المعنوية.

ولأنّ الثقافة السائدة للعولمة المعاصرة تدفع باتجاه الحرص على الرفاهية المادّية وإهمال الجوانب المعنوية؛ بات اهتمام الأُسر العربية بإشباع الجانب المعنوي لأبنائها يتراجع بشكل ملحوظ، ويتجلّى هذا التراجع في إقبال الآباء في الأُسر الساكنة بالمناطق الحضرية على ثقافة الاستهلاك وجعل علاقتهم بالأبناء قائمة على أساس تأمين الحاجات المادّية فقط، فاهتمام الأب بشراء الطعام والملابس والأثاث والأجهزة الحديثة لأولاده وتسجيلهم في مدارس أهلية صار يفوق بكثير اهتمامه بتأمين حاجاتهم المعنوية والعاطفية، وإنّ تخلّف الجانب المعنوي للأبناء لابدّ من أن يخلق لديهم فراغاً نفسياً ومعرفياً، لأنّ الإنسان كما هو معلوم مركّب من جسد وروح، وإشباع حاجاته المعنوية لا يقلّ أهميّة عن إشباع حاجاته الجسدية.

إن الإشباع المعنوي الذي يقصّر الآباء في تحقيقه يجعل أبناءهم دائمي البحث عن مصادر بديلة له، وفي الغالب تصبح الانتاجات الفنية والثقافية الوافدة - كالأنمي- هي الاختيار الأقرب إلى نفوسهم لتحقيق ذلك، وقد بيّنا في الفقرة الثانية من الفصل الأول أنّ واحداً من أهم عناصر الجذب في الأنمي هو أنّه يتضمّن تركيبة درامية مؤثرة ويضخّ عواطف جيّاشة تجعل المشاهد يشعر بأنّ بطل القصّة شخص قريب من نفسه يؤثّر

ويتأثّر مثله، وتتبدّل مواقفه وفق ما تعلّمه من الحياة مثله.



هرم ماسلو يوضّح أنّ الإنسان لا ينطوي فقط على حاجات مادّية، بل إنّ الجانب الأكبر من حاجاته معنوي

ومع ازدياد إقبال الآباء والأمهات على تأمين المزيد من الحاجات الاستهلاكية؛ صاروا يهتمّون بأداء وظائفهم خارج المنزل أكثر من أداء مسؤولياتهم داخله، ليكونوا بذلك غير مستعدين للتواصل العاطفي والمعرفي الفعّال مع أبنائهم، ولكي يتخلّصوا من إلحاح الأبناء في طلب حاجاتهم المعنوية وبدلاً من اللعب والتواصل والمشاركة والإجابة على أسئلتهم أخذوا يُقدمون لهم بديلاً يتمثل بأجهزة الاتّصال الحديثة التي تجعلهم يجلسون أمامها هادئين، وقد يكون السبب في توفير الآباء هذه الأجهزة لأبنائهم هو تعويضٌ عن إحساس الآباء بالذنب بسبب تقصيرهم في التواصل الفعّال مع أبنائهم، وربّما يتعمد بعض الآباء توفير هذه الأجهزة اعتقاداً منهم بأنّ ذلك سوف يقي الأبناء الشعور بالنقص مقارنة بأقرانهم الذين يملكون مثل هذه الأجهزة.

ولا يخفى أنّ أجهزة الاتّصال الحديثة تمثّل عنصراً من أهم عناصر الترويج للنتاجات الثقافية الوافدة وعلى رأسها الأنمي، وبذلك يكون الآباء بأنفسهم مشجّعين على إدمان على هذه البرامج الناقلة لها.

إضافة إلى ذلك يقصّر الآباء في دورهم الرقابي تجاه الأبناء منذ الطفولة، فلا يركّزون على مؤشّرات التغير الثقافي التي تبدأ بالظهور في سلوكياتهم، إذ يُبدي الآباء تسامحاً تجاه هذا التغيّر ويقلّلون من شأنه ويأملون أن يزول ذلك بعد أن يكبروا، ولكن مع دخول الأبناء مرحلة المراهقة غالباً ما يبدأون بالتمادي في إظهار سلوكياتهم المُغايرة للثقافة المحلية، وعندئذ يحاول بعض الآباء وضع حدود لتلك السلوكيات التي يعدّونها غير مُبرّرة، ما يؤدّي إلى حدوث صِدام بين الطرفين، وقد يُقرّر الأبناء الانسحاب من هذا الصِدام ولكنّهم لا يُضمرون أيّة نيّة في التخلّي عن التغير الثقافي الذي أصابهم، وسرعان ما يطفح على سلوكهم من جديد عند أول فرصة تُحررهم من سلطة الآباء، وفي

أحيان أخرى يصرّ الأبناء على تمسكهم بالسلوكيات المغايرة للثقافة المحلية مباشرة، ما يُجبر الآباء في كثير من الأحيان على الإذعان لاختيارات أبنائهم الجديدة بعد أن تغلب عليهم عاطفة الأبوّة والقبول بأدنى الخسائر في العلاقة معهم.

ووفقاً لما تقدّم؛ لابدّ من أن يُعيد أولياء الأمور حساباتهم في الموازنة بين أداء الوظيفة المادّية والوظيفة المعنوية تجاه الجيل الجديد، وتشمل المعنوية كلّ الإشباعات العاطفية والمعرفية التي يحتاجها الأبناء من آبائهم، بما في ذلك الجلسات الأسرية الحميمة والنزهات العائلية الجميلة وإشراكهم في النشاطات الاجتماعية، بالإضافة إلى مشاركتهم همومهم والإجابة على أسئلتهم وفتح النقاشات معهم حول آرائهم في المجالات العلمية والاجتماعية والرياضية والفنّية وغير ذلك، فضلاً عن الممارسات التي تعبر عن الحبّ والحنان الأبوي مثل احتضانهم وتقبيلهم يومياً مرّة واحدة على الأقل.

هذا وعلى المبلّغين والمثقفين بشكل عامّ أن يقوموا بدورهم في مجال توعية الآباء وإلفات نظرهم إلى أداء وظيفتهم المعنوية داخل الأسرة، من خلال الحملات الإعلامية والخطابية، ويؤدّي التبليغ الديني دوراً مركزياً في هذا الصدد عبر توظيف الأحاديث الشريفة التي تركّز على أهمية أداء الآباء لوظيفتهم المعنوية مع أبنائهم، من قبيل قول النبيّ (صلى الله عليه وآله): (جلوس المرء عند عياله أحبّ إلى الله تعالى من اعتكاف في مسجدي هذا)[١]، وقوله: (من دخل السوق فاشترى تحفة فحملها إلى عياله كان كحامل صدقة إلى قوم محاويج، وليبدأ بالإناث قبل الذكور، فإنه من فرح أنثى فكأنّما عتق رقبة من ولد إسماعيل، ومن أقر بعين ابن فكأنما بكى من خشية الله)[٢]، وورد أنّ رجلاً قال في محضر النبي: ما قبّلتُ صبياً قط، فلما ولّى قال (صلى الله عليه وآله): (هذا رجل عندي أنّه من أهل النار)[٣] أوقول الإمام علي (عليه السلام): (من قبّل ولده كان له حسنة، ومن فرّحهُ؛ فرّحهُ الله يوم القيامة، ومن علّمه القرآن دُعي الأبوان فكسيا حلتين يُضيء نورهما وجوه أهل الجنة)[٤].

(١) ميزان الحكمة \ محمد الريشهري \ ج٢ - ص١١٨٦.

(٢) ثواب الاعمال\الشيخ الصدوق\ص٢٠١.

(٣) الكافي\ الشيخ الكليني\ص٦\ص٥٠.

(٤) بحار الانوار\العلامة المجلسي\ج١٠١\ص٩٩.

ت – التأثر بالأنمي وفقاً للمراحل العمرية

بعد بيان أهم الثغرات التي تفسح المجال أمام الأنمي لإحداث تغيير ثقافي لدى الجيل العربي؛ نأتي إلى تقسيم الحلول وفقاً لأقسام ومراتب التأثّر لينشرها المبلغون والمثقّفون بين أولياء الأمور لأداء الدور الصحيح في التعامل مع ظاهرة الأنمي والتقليل من مخاطرها.

ينقسم المستهلكون للأنمي على ثلاث مراحل عمرية، الأولى: مرحلة الطفولة من عمر ٤ سنوات إلى ١٢ سنة، والثانية: مرحلة المراهقين من سنّ ١٣ سنة إلى ٢١ سنة، والثالثة: مرحلة الشباب من سن ٢٢ إلى ٤٠ سنة.

بالنسبة لمرحلة الأطفال: تعدّ مرحلة تأسيسية في التأثّر الثقافي بالأنمي، لذا فاهتمام الآباء والمربّين يجب أن يكون مركّزاً عليها إذا ما أرادوا أن ينشأ أبناؤهم من دون مشاكل مستقبليّة، وهذه المرحلة تقوم أساساً على وضع قيود صارمة ورقابة دقيقة لتعرّض الأطفال للأنمي، بل لكل البرامج الموجّهة للطفل بما فيها ألعاب الفيديو، إذ يجب أن يتعلّم الأطفال اتّباع ضوابط صارمة في نوعية المحتوى الذي يشاهدونه ومدة المشاهدة.

وفي هذه المرحلة على الآباء أن يطّلعوا بأنفسهم على المحتوى الذي يقدّمونه لأطفالهم من الأنمي ويصنّفوا المناسب منه وغير المناسب بشكل إجمالي، إضافة إلى ذلك لابدّ أن يكون للآباء وقت يجلسون فيه مع أبنائهم عند مشاهدة الأنمي المناسب لهم، إذ تبقى هنالك بعض التفاصيل التي تتضمّن إشكاليات سلوكية مثل استخدام العنف لحل المشاكل أو الألفاظ المسيئة مثل (غبي) أو (نذل)، فيقوم الآباء بالإشارة لأبنائهم بأنّ مثل هذه السلوكيات والألفاظ خاطئة ويجب أن لا تنعكس على سلوكنا الواقعي، ليكون الطفل مميّزاً بين ما يراه في الأنمي وبين ما ينبغي أن يمارسه في الحياة.

أمّا مرحلة المراهقين فهي أكثر تعقيداً وصعوبة حالياً، فالمراهقون خلال السنوات المنصرمة قد تعرّضوا لجرعات مُكثّفة من الأنمي في طفولتهم، فجذبتهم عناصر القوّة التي يمتلكها هذا العالم ووجدوا إشباعات معرفية مهمّة بوساطته كما أشرنا إلى ذلك سابقاً؛ لذا على الآباء أن يدخلوا مع أبنائهم المراهقين إلى عالم الأنمي، فمثلاً بعد أن

يسألوهم عن الأنميّات الأكثر تأثيراً فيهم؛ عليهم أن يشاهدوا بأنفسهم تلك الأنميّات ويراجعوا ما فيها من نقاط جذب ونقاط سلبيّة، ثمّ يطرحوا مع أبنائهم تلك النقاط على طاولة النقاش باستخدام الحديث الهادئ بعيداً عن التهكّم والاستفزاز، في محاولات ذكية لمساعدة الأبناء على التمييز بين الفوائد والمضارّ، وتمثّل المواضيع التي يطرحها هذا الكتاب مادّة جيدة تفتح عيون الآباء على أساليب التشخيص والتحليل للمواضيع المختلفة في الأنمي بشكل عامّ، بالإضافة إلى التحليلات التي يطرحها بعض اليوتيوبرز العرب التي يمكن للآباء أن يصلوا إليها بسهولة عبر الإنترنت[١].

وبقدر ما يطّلع الآباء من نقاشهم مع أبنائهم المراهقين على تفاصيل الأحداث في هذا الأنمي أو ذاك سيكونون أقرب إلى إقناعهم تالياً برؤيتهم النقديّة، فعندما يشعر المُراهق أنّ والده أو والدته يحترمان عقله وحاجاته من الأنمي ويفهمان أسباب تأثّره به؛ فإنّه سيكون أكثر انفتاحاً على آرائهم النقديّة للأنمي للتقليل من تأثيره على حياته الواقعية، وهذه النقاشات تمثّل بحدّ ذاتها إشباعات مهمّة في مجال التواصل العاطفي والمعرفي التي تقوي الروابط الأسرية، والتي ربمّا تضرّرت كثيراً بسبب الضغط المادي للعولمة المعاصرة.

وأمّا مرحلة الشباب فهي الأصعب من بين المراحل حالياً؛ لأنّ الشابّ قد اكتملت عناصر البناء في شخصيته وتعرّض إلى جرعات كبيرة من الأنمي خلال سنوات عمره، وقد يكون من الصعب على الوالدين التعديل في مسار التغيّرات الثقافية التي أحدثها هذا العالم في نفسه، ولكن نقترح أن يفكر الآباء بوضع عناصر إيجابية ذات جاذبية لأبنائهم الشباب تبعدهم عن التعرّض لمزيد من إنتاجات الأنمي، كتشجيعهم على الانخراط في أندية رياضية أو في مِهن وأعمال تدرّ عليهم شيئاً من المال أو ممارسة مجموعة من الهوايات البديلة مثل الرسم أو كتابة الشعر أو القراءة، فهذه الطرائق يمكن أن تعين الآباء على دفع أبنائهم الشباب بعيداً عن الأنمي وإشكالياته.

ث- علاج حالات التأثّر المتطرّفة

هنالك -بلا شكّ- شريحة من الجيل العربي قد وقعت ضحية انحرافات سلبية

(١) طرحنا في الفقرة ثالثاً من الفصل الثاني نماذج من المواقع والقنوات العربية التي تقدّم تحليلات للأنمي.

خطيرة بسبب تعرضها للأنمي وسائر النتاجات التي تفرزها الثقافة الغربية، إذ تساعد الظروف الداخلية والخارجية على حصول حالات متطرّفة من السلوكيات التي تحتاج إلى برنامج علاجي مُتأنٍ وفعّال، ويمكن أن يقوم به الوالدان أو يوكلا المهمّة لقريب أو صديق يكون قادراً على تنفيذ هذا العلاج بصبر وحكمة.

ويمكن حصر حالات التأثّر المتطرّفة بالأنمي لدى الجيل العربي في ثلاثة أنواع هي: إدمان الأنمي، ومتابعة الأنمي الإباحي، والميل للأفكار الإلحادية.

١-**علاج الإدمان على الأنمي:** ذكرت في الفقرة (ثالثاً) من هذا الفصل أنّ الأنمي يمكن أن يسبب إدماناً لبعض المراهقين أو الشباب العرب لحدّ أن ينطبق عليهم عنوان (أوتاكو)، وبيّنّا واحداً من أهم الأسباب التي تدفعهم لذلك وهو تحوّل الأنمي إلى قيمة اجتماعية في نظرهم، وحيث أنّ علاج المشكلة يتوقّف على علاج سببها الرئيس؛ ينبغي للآباء والمربّين أن يلفتوا أنظار أبنائهم إلى أهمية مواضيع عملية تشغل إحساسهم بالقيمة الاجتماعية، فإذا كان المراهق أو الشابّ يفخر على زملائه بأنّه (أوتاكو) خبير بدقائق الأنمي وتفاصيله، يمكن أن يغيرّ ذلك إلى مواضيع تستحق الفخر وتكون أكثر تعبيراً عن مواهبه الذاتية، منها ما هو ديني مثل حفظ سور القرآن أو تجويدها بصوت عذب أو حفظ أحاديث شريفة وبيان معانيها، ومنها ما هو فنّي مثل موهبة الرسم أو كتابة الشعر أو القصص، ومنها ما هو رياضي كألعاب القوى أو كرة القدم وما شابه، ومنها ما هو مهني مثل إصلاح السيارات أو النجارة أو الزراعة.. وهكذا.

ويمكن أن يتمّ تشجيع المراهق أو الشاب على تنمية إحساسه بالقيمة الاجتماعية عبر نشر إنجازاته في مثل هذه الأمور الإيجابية على قنوات التواصل الاجتماعي، فما يحقّقه من إعجابات وتشجيعات على هذه الإنجازات ذات القيمة الحقيقية يجعله أكثر توجّها إليها وأكثر تعلّقا بها، وبذلك يضعف لديه تدريجياً دافع التعلّق بالأنمي الذي لا يعبرّ حقاً عن موهبة ذاتية، إذ يبقى أولاً وأخيراً مادّة ثانوية في حياة الإنسان.

لكن هنالك حالات تجعل من متابعة الأنمي مشكلة إدمانية فسيولوجية لا يمكن التخلّي عنها بسهولة، تماماً كما تفعل المخدّرات والكحوليات والسجائر، فهذه الموادّ قادرة على تحفيز الدماغ لإفراز كميّات كبيرة من هرمون (الدوبامين Dopamine)

المسؤول عن شعور الإنسان بالسعادة والاسترخاء.

إنّ الممارسات التي تجعل الدماغ يفرز كميات طبيعية من (الدوبامين) مثل تناول حلوى شهية أو القيام بنزهة ممتعة أو مشاهدة أنمي شائق لا تتحول إلى مادّة إدمانية إلا إذا تعرض الإنسان إلى جرعات كبيرة ومتكرّرة منها إذ تجعل إفراز الدماغ لمادة الدوبامين مرتبطاً بها ارتباطاً شَرطياً، لدرجة أنّ المُدمن لا يجد بديلاً عن الأنمي لتحقيق الشعور بالمتُعة والراحة، وتحدث مثل هذه الحالات لمتابعي الأنمي في مرحلتي الطفولة والمراهقة لأنّهما مرحلتان تكون فيهما العقول مرنة تتكيّف بسهولة إذا استَهلكت بكثرة مادّة مُثيرة معيّنة حتّى لو كانت قليلة التحفيز للدوبامين قياساً بالموادّ الإدمانية المعروفة.

فإذا وصل الشخص إلى مرحلة الإدمان الفسيولوجي على مشاهدة الأنمي فهو بحاجة عندئذ إلى برنامج علاجي، وحتّى لو قمنا بإدخاله في هذا البرنامج العلاجي فمن المتوقع أن يتعرّض لنوبات انتكاس أثناء مرحلة التعافي تماماً كما قد يتعرّض المدمن على الكحول او السجائر.

ومؤشرات الحالة الإدمانية الفسيولوجية التي يصاب بها الشخص بسبب الأنمي تتضح بمراقبة العلامات الآتية[١]:

شعوره بالضيق الحقيقي بسبب عدم مشاهدته للأنمي بعد مرور مدّة قصيرة من مشاهدة سابقة، وظهور علامات غضب شديدة في حالة منعه أو تأجيل مشاهدته لحلقة من مسلسل أنمي يفضّله، وكذا شعوره بالضيق بمجرد تفكيره بأنّه غير قادر على مشاهدة الأنمي.

مسارات إفراز الدوبامين المسؤول عن الشعور باللذة وإدمان المحفزات المثيرة

(١) كيفية التخلص من إدمان مشاهدة الرسوم المتحركة اليابانيّة – WikiHow – نشر على الرابط

https://ar.wikihow.com/التخلص-من-إدمان-مشاهدة-الرسوم-المتحركة-اليابانيّة

ومن العلامات المميزة للمدمن على الأنمي: ارتباطه العاطفي بشخصيّات الأنمي أكثر من الأشخاص الحقيقيين، وخوضه مشاجرات عنيفة بسبب الاختلاف معه بالرأي حول أنمي أو شخصية أنمي، كما قد تظهر على المدمن علامات حرصه على تقليد سلوك شخصيّات الأنمي في الحركات والألفاظ بطريقة مُبالغ بها.

ومن علامات المدمن على الأنمي أنّه ينفق أموالاً طائلة على شراء المنتجات الاستهلاكية المتعلّقة بالأنمي مثل الأكسسوارات والمجسّمات والملصقات والمنشورات، حيث يقصّر كثيراً في إنفاقه الأموال على أساسيات حياته مثل الطعام والملابس ومستلزمات الدراسة.

ومن العلامات المهمّة الأخرى هي أن يُضحّي المُدمن على الأنمي بعلاقاته الاجتماعية فيفضّل مشاهدة الأنمي على قضاء بعض الوقت مع العائلة أو الاقرباء أو الأصدقاء، بالإضافة إلى أنّه قد يضحّي بنومه ويهمل صحته ونظافته الشخصية ويكون كسولاً بسبب إفراطه في المشاهدة، بالإضافة إلى إهمال دراسته وممارسة هواياته الأخرى.



إذا ظهرت هذه المؤشرات على الطفل أو المراهق أو الشابّ فعلى المربيّ أن يفتح حواراً هادئاً يحاول فيه إقناعه بأنّه يعاني من حالة إدمانية على الأنمي، ويبيّن فيه المخاطر العقلية والصحية والاجتماعية التي تسبّبها هذه الحالة؛ لأنّ الإنسان ما لم يقرّ بأنّه مدمن ويعلم مقدار الخطر المُحدق به، لن يستجيب لبرنامج العلاج من الإدمان.

والخطوة الثانية التي تتلو الإقناع هي العزم على التقليل من مشاهدة الأنمي تدريجياً، فبدلاً من أن يشاهد



إيجاد هواية بديلة للإقلاع عن إدمان الأنمي

المدمن حلقات عديدة من الأنمي في اليوم الواحد عليه أن يُجبر نفسه على مشاهدة حلقة واحدة في اليوم، ويقلّص عدد المسلسلات التي يتابعها في وقت واحد، فيقتصر على متابعة مسلسل أو اثنين فقط، وهذه الخطوة قد يجد فيها المدمن نوعاً من المشقة وعليه أن يستعدّ لتحمّلها وأن يتجاوزها بنجاح.

والخطوة الثالثة هي أن يجبر المُدمن نفسه على الانقطاع عن مشاهدة الأنمي خلال مدّة معيّنة – أسبوع مثلاً- وفي هذه الخطوة قد يكتشف أنّ لديه مواهب واهتمامات أخرى يمكن أن تشغل وقته، لذا يستطيع أن يجعل من مشاهدته للأنمي مكافأة لإنجازه مهامّ أخرى أقلّ متعة بالنسبة إليه، فمثلاً يقرّر أنه لن يشاهد حلقة من الأنمي حتّى يُتمّ فروضه المدرسية أو أعمالاً منزلية أو يمارس رياضة معيّنة، وعندئذ ستكون مشاهدة الأنمي أكثر متعة بالنسبة له.

أما الخطوة الرابعة فهي أن يجد لنفسه هواية بديلة، فيجرب مثلاً التسجيل في نادٍ رياضي يعلّم الفنون القتالية أو الانضمام إلى فريق لكرة القدم أو ممارسة الخياطة أو الحياكة أو التطريز بالنسبة للفتيات، ويمكن إيجاد عادات أخرى يُعجب بها مثل مشاهدة الأفلام الوثائقية المثيرة أو المسلسلات النافعة أو قراءة الروايات الشائقة، بالإضافة إلى الحرص على المشاركة في جلسات الأصدقاء والأقرباء والسفرات العائلية.

وفي الخطوة الخامسة على المُدمن أن يبتعد تماماً عن قنوات اليوتيوبرز والصفحات المخصّصة لمراجعة الأنميّات وتحليلها بالإضافة إلى تجنّب زيارة المعارض والمهرجانات المتعلّقة بها، ويمسح إشعارات المتابعة أو التفضيلات التي تتعلّق بها على الإنترنت، فهذه المواقع والصفحات والمهرجانات تجعله مشغول الذهن بالأنمي وتشجّعه على الانتكاس والعودة إلى حالته الإدمانية.

وفي الخطوة السادسة عليه أن يشفي نفسه من الارتباط العاطفي بشخصيّات الأنمي، وذلك بالبحث عن أشياء حقيقية للإعجاب بها، كأن يخرج إلى حدائق خلابة

ليستمتع بمناظرها الرائعة ويستنشق منها الهواء المنعش، أو يبحث عن صداقات مفيدة مع بعض الأقران الصدوقين.

والخطوة السابعة عليه أن يتوقّف عن شراء المنتجات المتعلقة بالأنمي، بل أن يجاهد نفسه للتخلص من بعض الأشياء التي اشتراها سابقاً ببيعها مثلاً، وإبعاد المنتجات التي يحتفظ بها عن نظره، ففي مرحلة التعافي من الإدمان يكون المرء بحاجة إلى التخلّص من كل شيء يذكّره بالمادة التي يُدمن عليها.

أمّا الخطوة الثامنة فيجب فيها أن يضبط تصرفاته ويبتعد عن تقليد شخصيّات الأنمي في الحركات والأقوال، فهو بذلك يعود إلى سجيّته ويعيش كإنسان له شخصيته المستقلة(١).

وقبل هذا وذاك على المراهق أو الشابّ التركيز على الجانب الديني من حياته، والنظر إلى أهمية التوكّل على الله سبحانه في طيّ الطريق الذي يوصله إلى النجاح الحقيقي في الدنيا والآخرة، ليكون إنساناً مستقيماً مثمراً ويشعر أنّ قيمة الإنسان الحقيقة تكمن في التقوى، وأن يستعين بالعبادات مثل الصلاة والصيام وزيارة المقامات المقدسة للأولياء الصالحين وأداء الأعمال الخيرية لإنجاح سعيه في التعافي من الإدمان.

٢-علاج متابعة الأنمي الإباحي: إنّ الوقوع في براثن الأنمي الإباحي هو نتيجة طبيعية لغياب الدور الرقابي للآباء والأمهات تجاه استخدام أولادهم لشبكة الإنترنت، فعندما يُترك الأبناء أمام هذه الشبكة من دون ضوابط وقيود ورقابة فإنهم غالباً ما يقعون ضحية المشاهد الإباحية؛ لأنّ الإنترنت مملوء حدّ التخمة بهذه المشاهد المخلّة والخطيرة.

وقد يبدأ الأمر مع الأبناء بالفضول وحبّ الاطّلاع عندما يلمحون صورة هنا أو فيديو هناك يتضمّن مشاهد جنسية، ثمّ يدفعهم الإغراء تالياً إلى الانفتاح على عالم قذر يغصّ بالانحرافات، ولهذا نؤكّد الحاجة إلى اتّخاذ أولياء الأمور تدابير حاسمة توفّر الحماية المُسبقة لأولادهم لحمايتهم من الوقوع في هذا المنزلق الخطير، وأهمّ خطوات الحماية المسبقة تتمثل بالنقاط الآتية:

---

(١) المصدر نفسه.

الأولى: عدم تمليك الأبناء من أعمار ٣ - ١٢ سنة أيّ جهاز مُرتبط بالإنترنت، وإنّما يُؤذن لهم باستخدام خدمة الإنترنت عبر الأجهزة الخاصّة بالأب أو الأمّ تحت إشرافهما ومراقبتهما خلال أوقات محدودة جداً لمشاهدة مادّة مناسبة لأعمارهم، كمشاهدة فيديو لشرح الفروض المدرسية أو لممارسة بعض الألعاب أو الرسوم المتحرّكة المناسبة لأعمارهم، مع تفعيل خاصّية البحث الآمن الذي يمنع ظهور مواقع وصور ذات محتوى مخلّ بالآداب.

الثانية: لا يؤذن للمراهقين من أعمار ١٣- ١٨ سنة بفتح صفحات خاصّة بهم على مواقع التواصل الاجتماعي ذات السمة الترفيهية غالباً مثل (فيسبوك) و(تيك توك) و(إنستغرام)، فهذه الصفحات لا تخلو أبداً من خروقات فكرية وثقافية وأخلاقية، وإنّ خاصية البحث الآمن لا تتمكّن من تقليل الخروقات داخل هذه المواقع، ويمكن لهذه الصفحات أن تطرح إعلانات مموّلة ذات صبغة إباحية أو تتيح لزميل من الزملاء إرسال مثل هذه المحتويات عبر نافذة الدردشة الخاصّة، وذلك يمكن أن يثير فضول المراهق لدخول هذا العالم، فضلاً عن مخاطر الاستدراج والابتزاز من قبل ذوي النفوس المريضة.

الثالثة: ألّا تُتاح هذه الخدمة تماماً للشباب من أعمار ١٩ فما فوق إلا مع الرقابة بين الحين والآخر للتعرّف على الموادّ التي يُشاهدونها عبر الإنترنت، وينفع في هذا الصدد تنصيب برامج خاصّة تُتيح لأولياء الأمور مراقبتهم عن بعد عبر أجهزة أخرى، ومن الضروريّ أن تتم توعية الشباب بشكل مُسبق بالمخاطر المُحتملة التي يمكن أن تصادفهم في شبكة الإنترنت وتعليمهم كيفية تجنّبها، كتفعيل خاصية البحث الآمن وعدم فتح الروابط أو المواقع المشبوهة أو تلك التي تتضمَّن إعلانات غير لائقة.

إنّ هذه النقاط تتعلّق بأساليب الوقاية المُسبقة، وهي عادة ما تُهمل من قبل غالبية أولياء الأمور اليوم مع الأسف، إمّا لتقاعسهم عن ذلك أو لثقتهم الزائدة بالأبناء إلى درجة غياب الوعي بقوة الجذب في هذا العالم، فهو يقوم على عاملين قويّين في استدراج المراهقين والشباب هما: الفضول والشهوة؛ لذلك فإنّ خطر وقوع الإدمان على المشاهد الإباحية يمكن أن يكون ضحيته أكثر الأبناء موثوقية.

وبالعودة إلى الأنمي؛ يمكن أن يعدّ هذا العالم على رأس الأسباب التي تجعل الأجيال العربية تُدمن متابعة الإباحية عبر الإنترنت، فإلى جانب عاملي الجذب السابقين -الفضول والشهوة- يضيف الأنمي عاملاً ثالثاً للجذب يتمثّل بالفنتازيا، وهو بذلك يحاصر نفوس الأجيال بين ثلاثية مُحكمة من الجذب القويّ تجعلهم أسرى للإباحية المصوّرة في المحصّلة النهائية.

وعادة ما يقع الفتيان ضحية لهذا الإدمان أكثر من الفتيات، لأنّ من طبيعة الذكر الاستثارة بالمشاهد الجنسية بفارق كبير، في حين تتأثّر الأنثى بالمشاهد العاطفية أكثر، لذا فإن الفتيات اللواتي يدخلن عالم (الهنتاي) يمكن أن يكون السبب الغالب هو متابعتهنّ لتصنيف (الحريم) أو (عكس الحريم) الذي يجسّد العلاقات العاطفية الجماعية بين فتيان وفتيات، أو بسبب متابعة تصنيف (اليوري) الذي يجسّد العلاقات المثلية بين الفتيات.

إنّ الناتج الخطير المترتّب على مشاهدة الأنميات الإباحيّة يتمثل بالإصابة بالانحراف الجنسي، إذ تكون ممارسة العادة السرية هي السلوك الأكثر شيوعاً كارتداد لتلك المشاهدة، والذي يتحوّل فيما بعد إلى سلوك إدماني مرتبط بمشاهد الإباحية، بمعنى ارتباط اللذّة في عقل المراهق أو الشاب بهذا المجال، فيكون إقباله على العلاقة الزوجية الطبيعية ضعيفاً أو معدوماً، بل إنّ بعض الشباب يُصابون بعجز جنسي في العلاقات الزوجية لأنّها لا تؤمّن لهم الإثارة التي يألفونها في الفنتازيا الإباحية، وقد صرح النائب السابق في البرلمان العراقي الدكتور عبد الهادي الحكيم أنّ المواقع الإباحيّة في البلاد أصبحت وبالاً يهدّد الشباب بالطلاق بنسبة ٢٠٠٪ والإحجام عن الزواج بنسبة ٥٠٪ فضلاً عن ارتفاع معدّلات الجرائم الجنسية والاغتصاب والتحرش الجنسي[1]، وقد يتطور الأمر مع بعض الشباب إلى سلوكيات أكثر شذوذاً كالمثلية أو السادية أو المازوخية.

أمّا بالنسبة للحلول المتعلقة بعلاج هذه الإشكالية -بعد وقوعها- فتكون بالنسبة

(١) مجلس النواب يصوت على حجب المواقع الإباحيّة – pukmedia – نشر بتاريخ ٢٠١٥/٩/١٤ على الرابط
https://www.pukmedia.com/AR/details/?Jimare=٧١٣٠٧

للأطفال عبر منعهم من متابعة أيّ أنمي، وهذا المنع ينطوي على عمليّة تنظيف قسرية لما قد علق بأذهانهم من صور خليعة وتلويث فطري، ومن الضروري للمربيّ أن لا يفضح الطفل الذي وقع بهذه الإشكالية ويُبقي الأمر سراً، ويتم توجيه اهتمامه إلى وسائل ترفيه أخرى تبتعد عن خدمة الإنترنت، وأن تُراقب سلوكياته بشكل مستمرّ لرصد أيّ مؤشر على ظهور نشاط جنسي لديه، لا سيّما أثناء لعبه مع أقرانه أو أثناء اختلائه لوحده، فمشاهد الأنمي الإباحي -وعموم المشاهد المثيرة للجنس- يمكن أن تُسبب نضوجاً جنسياً مُبكراً لدى الأطفال.

وبالنسبة لعلاج المُراهق أو الشابّ المُبتلى بهذه المشكلة فإن المسألة تبدو أكثر تعقيداً، لأنّ هاتين المرحلتين تمثلان مرحلتي نشاط الرغبة الجنسية، لذا فإنّ الإدمان فيها يكون أكثر حدّة، والعلاج يبدأ من زاوية تعزيز الالتزام الدينيّ أولاً، فلا شيء مثل الدين قادر على حلّ مثل هذا النوع من الإشكاليات، فلا ننكر أنّ المراهق أو الشابّ العربيّ غالباً يعرف بالفطرة حرمة متابعة مثل هذه المشاهد وخطئها من الناحية الاجتماعية، وتقوية الجانب الروحي في هذا المجال عبر الممارسات العبادية يؤدّي دوراً كبيراً في كبح جماح الرغبة في الانجراف وراء هذه المشاهد.

ويجب أن يفهم أولياء الأمور والمربّون والمبلّغون أنّ الإدمان على الأنمي الإباحي -وعموم الإباحية المصوّرة- يعمل وفقاً لتأثير (الاستجابة الشرطية)، وهي نظرية وضعها الطبيب الروسي (إيفان بافلوف Ivan Pavlov) وتعني اشتراط حدوث ردّ فعل يُبديه الكائن الحيّ تجاه منبّه مُعين بعد أن يتكيّف دماغه على الربط بين هذا المنبّه وردّ الفعل المُشترَط، فإذا عددْنا الإقبال على مشاهدة الأنمي الإباحي ردّ الفعل المُشترط، يكون المنبّه في العادة أحد هذه الأمور:

• التعرّض لأيّ مصدر يستثير الشهوة حتّى لو لم يصل إلى عنوان الإباحيّة، مثل التمعّن في وجه فتاة جميلة أو تعمّد الاستماع إلى صوتها العذب.

• الفراغ والوحدة؛ فالمراهق أو الشابّ عندما لا يجد شيئاً نافعاً يملأ وقته خصوصاً إذا كان وحيداً، سيشعر بالملل، وهذا الشعور يشكّل ضغطاً نفسياً قوياً يدفعه لمشاهدة الأنمي الإباحي من أجل تخفيفه أو التخلّص منه.

•استعمال الأجهزة التي كان المراهق أو الشاب يستعملها لمشاهدة الأنمي الإباحي، وهذا المنبّه يكون في الحالات الإدمانية المتقدّمة، إذ تثور الرغبة الجنسية لديه بمجرّد النظر إلى الهاتف الذي كان يستخدمه لمشاهدة هذا النوع من الأنمي.

وعلى هذا الأساس، أهمّ فقرة في علاج المراهق أو الشاب من إدمان الأنمي الإباحي -وعموم الإباحية المصورة- هي توقّفه التامّ عن التعرض لهذه المنبّهات، وعند إيقاف المنبّه لن يحدث الفعل الاشتراطي.

بالإضافة إلى اتباع خطوات البرنامج العلاجي الذي ذكرته في فقرة معالجة الإدمان، وأهمّها تحويل انتباه المراهق أو الشاب إلى الأعمال التي تشغله فيما ينفعه ويمتعه، لتحويل محفّز إفراز هرمون (الدوبامين) لديه من مشاهدة هذا الأنمي إلى محفزات أخرى إيجابية.

٣-علاج الميل للإلحاد بسبب الأنمي

مع أنّ مشكلة الإلحاد الناتجة عن متابعة الرسائل الإعلامية الغربية - ومنها الأنمي- تمثّل مشكلة شبه نادرة، إلّا أنّ مؤشرات وجودها في عدد من الدول العربية يؤذن بتفاقمها في المستقبل، وبما أنّ الانحراف العقائدي ينمّ غالباً عن تأثّر ساذج بقشور المعارف والعلوم التي تركّز عليها وسائل الإعلام الغربية، فالشباب الذين لا يمتلكون خلفية عقائدية رصينة هم الأكثر عرضة لأن يكونوا ضحية لهذه الإشكالية العقَدية.

ووفقاً لما بيّنّاه سابقا[١] عادة ما تنشط الحركة الالحادية التي تحدث في المجتمع العربي بين الشباب الجامعيّين الذين يملكون دخلاً اقتصادياً جيداً ويسكنون في البيئة الحضرية، وهو ما تؤيّده الملاحظة المباشرة أيضاً، فهؤلاء الشباب ينفكّون عادة عن التأثّر بهرم اجتماعي مركزي يضغط عليهم للتمسك بالثقافة المحلية -وعلى رأسها العقيدة- بالإضافة إلى أنّهم يتلقّون تعليمهم في بيئة أكاديمية تعمل وفقاً للمنهج الغربي، وبالتالي يكونون ضحية التأثر بالأفكار المنحرفة عن الدين، ويشجّعهم على ذلك ما يلمسونه من تقدّم تقني وترفيهي للحضارة الغربية مقابل ما يرونه من تطرّف تعيشه بعض المجتمعات في البلدان الإسلامية، إلى جانب ضعف التوعية الدينية

(١) راجع الفقرة رابعاً من هذا الفصل.

التي يتلقّونها عادةً وما يتعرضون له من برامج إعلامية غربية تركّز على جانب المُتع المادّية من حياة الإنسان، فإنّ هؤلاء الشباب سيفتقدون المبرّرات الكافية التي تدفعهم للتمسّك بمبادئ الدين وتعاليمه، ثم يتمرّدون عليها تالياً فيعلنون إلحادهم واتّهامهم للدين بأنّه محض أساطير.

ويلعب الأنمي دوراً محورياً في هذا الصدد، إذ يمتلئ العديد من نتاجاته بأفكار الديانات الشرقية الأسطورية التي تؤكّد في عقول الأجيال الجديدة شبهة أنّ الدين يساوي الخرافة، وعلى هذا الأساس يقتضي إنقاذ الشباب من هذه الحيرة الولوج إليهم من الباب الذي يؤمنون بصحّته، وهو باب البراهين العلميّة ذات البعد الأكاديمي مثل البراهين الفلسفية التي تقدّم الأدلّة المؤكّدة على وجود الخالق والحقائق العلمية التي تؤكّد على صنعة الإله في الكون، بالإضافة إلى الدراسات الأكاديمية التي تؤكد على أهمية الدين في استقرار حياة الإنسان[١]، وذلك ما أشار إليه سماحة المرجع الديني الأعلى السيد علي السيستاني قائلاً: «...أنَّنا عندما نريد أن نُقنع إنساناً بفكرةٍ معيّنةٍ فالطريق الأفضل لإقناعه أن نستخدم معه الأسلوب الذي يستخدمه ويتفاعل معه في إثبات أفكاره الأخرى وفي إثبات الحقائق الأخرى، لا أن نستخدم معه الأسلوب المتعارف عندنا في مجال الإثبات، بل الأسلوب المعهود لديه في مجال إثبات الحقائق والأفكار، فلأجل ذلك يحتاج المبلغون للدين وبيان حقائقه وشرح معتقداته من خلال المعاهد والمدارس والمنابر والمساجد أن يستخدموا الأسلوب العلميّ الحديث الذي هو معهودٌ لدى الشاب في دراسته الجامعيّة في إثبات الحقائق والأفكارالأخرى، فإنَّ النفوذ إليه من خلال هذا الأسلوب، ومن خلال هذا المنهج الذي يعتقد بصوابيته، ونجاحه في إثبات الواقع طريقٌ ناجحٌ ومؤثّرٌ وفعّالٌ في إثبات الحقائق الدينيّة، وأمّا التركيز على الأسلوب الذي كان مُتَّبعاً لدى المبلغين في العقود الماضية في إقناع الأجيال الجديدة بالمعتقدات الدينيّة فهو طريقٌ قليل الجدوى في كثيرٍ من الحالات»[٢]

---

(١) يعدّ الفيلسوف والعالم الأمريكي (وليم جيمس William James) من العلماء الذين نادوا بأهمية الديـن في الصحـة النفسية حيث قـال: "إن أعظـم علاج للقلق هو الإيمان".

(٢) من عطاء المرجعية - موقع سماحة العلامة السيد منير الخباز - نشر بتاريخ ٢٠١٧/٣/٢٥ على الرابط https://www.almoneer.org/?act=artc&id=1954

وتمثّل المرحلة الحالية أفضل فرصة في هذا المجال؛ لأنّ العيوب التي تعاني منها المجتمعات الغربية -بسبب ابتعادها عن الدين- لم تعد خافية على أحد، وهي منجم ممتاز ينتظر من التيار الديني التركيز عليه وإبرازه إلى ساحة الشباب لتأكيد دور الدين في حياة الإنسان، على أن تقدّم كل هذه المعلومات والأفكار بأسلوب مُقنع غير ساذج يدفع كلّ الشبهات التي علقت في أذهان الأجيال حول الدين والخالق.

وأحقّ من يقوم بهذا الجانب: المؤسسات الثقافيّة والقنوات الإعلاميّة الدينية، إذ عليها أن تركّز على الخطاب الفلسفي والعلمي المدعوم بالأساليب المؤثّرة بهدف إعادة الجيل العربي إلى رشده، وتكون بمقدار المسؤولية التوعوية لكبح التأثير الإعلامي المُضلّل حول الدين، وإنّ من أهمّ الأساليب التي يمكن أن تقوم بها المؤسسات الثقافيّة والإعلامية الدينية في هذا المجال هو استغلال إنتاج الأنمي ذاته لترسيخ الفكر الديني، إذ يمكن التعاقد مع شركات يابانية لإنتاج أفلام ومسلسلات مؤثرة تؤكد على الثقافة الدينية لدى الأجيال العربية، وإنّ استغلال المملكة العربية السعودية للتأثير الثقافي للأنمي مؤخراً دليل عملي يؤكد أهمية ما ذكرته.

فحينما أحسّ المسؤولون في المملكة بمقدار تأثّر الجيل السعودي -والعربي بشكل عام- بالأنمي، بدؤوا بخطوة عملية تتمثّل بإنتاج أفلام ومسلسلات تتضمّن أفكاراً تدعم التوجّه الجديد للحكومة السعودية، وكان من بواكير هذا الإنتاج مسلسل (كنز الحطّاب) الذي يمثل أول نتاج أنمي مشترك بين شركة (مانجا Manga Productions) التابعة لمؤسّسة محمد بن سلمان الخيرية (مسك) مع استوديو (توي أنميشن Toei) الياباني، وتدور أحداث المسلسل حول حطّاب يبحث عن كنز برّاق وما يواجهه من حِكَم وعِبر مُستلهمة من الحضارة العربية بأزيائها وملامحها وبيئتها[١]، كما قامت شركة (مانجا) ذاتها بإنتاج مسلسل أنمي آخر مع استوديو(توي أنميشن) يحمل عنوان (أساطير من قادم الزمان) تدور أحداثه في المستقبل على أراضي السعودية حيث تروي الجدّة لأحفادها بعض الحكايات التراثية التي تناقلها الناس منذ القدم في الجزيرة العربية، وقد عرضته قناة (MBC ١) بتاريخ ٢٠٢٠/١/٢٤ [٢]، كما أنتجت شركة (مانجا) بالتعاون

---

(١) كنز الحطاب، أول فيلم أنمي عربي ياباني مشترك - مستقبل المعرفة - نشر بتاريخ ٢٠١٨/٥/٢٠ على الرابط
https://www.m-ofknowledge.com/٢٠١٨/٠٥/blog-post.html?m=١

(٢) مسلسل الأنمي العربي "أساطير في قادم الزمان" على MBC ١ - أنمي ثيرابي - نشر بتاريخ ٢٠٢٠/١/٢٢ على

مع ستوديو (توي أنيميشن Toei) أيضا فيلم (الرحلة The Journey)، وتمّ إنجازه في مدّة تزيد عن العام من قبل فريق تمثيلي محترف تجاوز ٣٠٠ شخص، وعرض الفيلم بتاريخ ٢٠٢١/١٠/١٧ [١].

إنّ هذه الخطوة غير المسبوقة التي اتّخذتها السعودية تهدف إلى غرس العادات والتقاليد والتراث السعودي في عقلية الجيل العربي الجديد بما يخدم الرؤية المستقبلية للمملكة، وهي خطوة مضمونة النتائج وتستحق كلّ فلس ينفقه المسؤولون في هذا الجانب الاستراتيجي الحساس، يقول الكاتب عبدالله المصباحي: «إن ما نحتاجه الآن هو وجود شخصيّات عربية تحمل ثقافتنا العربيّة والإسلاميّة، وتأريخنا وأفكارنا ورؤانا وأخلاقنا، وحقيقة فإننا نمتلك المؤلفين والرسامين المتميزين في هذا المجال، كما نمتلك العديد من الأفكار التي نجحت بعض التجارب العربيّة في نشرها رغم الصعوبات، لكن تنقصنا عوامل أخرى يجب الحصول عليها مثل تعلم التحريك والمونتاج والمؤثرات، كما أن ما ينقصنا فعلاً هو التمويل المادي المناسب والمُستدام لمثل هذه المشاريع حتى تحقق الهدف الذي وضعت من أجله، ويجب أن نضع في الحسبان أنّ قيمة مثل هذه المسلسلات المعنوية أكبر من قيمتها المادية بكثير، ويكفي أن نعلم أنّ استوديوهات (والت ديزني) قد حصلت على دعم من الحكومة الأمريكية خاصّة خلال الحرب العالمية الثانية من أجل إنتاج أفلام تنشر الثقافة الأمريكية وكانت أكثر شخصية كرتونية شاركت في هذه الحرب هو (دونالد داك) والمشهور في عالمنا العربي باسم (بطوط).. إننا نحلم بيوم نرى فيه شخصية عربية تنتشر عبر العالم حاملة ثقافتنا وقيمنا الأصيلة، وعندما نذهب لأي مكان في العالم نجد لها أثراً ولو في مجلات أطفال خارجية أو محلات الألعاب الخاصّة بأطفالهم كما استطاعوا التأثير على أطفالنا»[٢].

الرابط https://animetherapy.net/4238

(١) عرض أول فيلم أنيميشن سعودي- ياباني – موقع سيدتي – نشر بتاريخ ٢٠٢١/٦/١٨ على الرابط

https://www.sayidaty.net/node/١٢٢٣٦٥٩١/بلس/أخبار/عرض-أول-فيلم-أنيميشن-سعودي-ياباني#photo/١

(٢) الأنمي والمانجا.. القوة الناعمة اليابانيّة – الجزيرة – نشر بتاريخ ٢٠٢٠/٥/١ على الرابط

https://www.aljazeera.net/blogs/٢٠٢٠/٥/١/الأنمي-والمانجا-القوة-الناعمة

في نهاية المطاف:

شأنه شأن أغلب الظواهر الثقافيّة في عصر العولمة التي انتشرت بفعل الطفرة التقنية لوسائل الاتصال الحديثة، يعدّ الأنمي ظاهرة مؤثّرة بشكل كبير على الجيل العربي إذ أصبح بالنسبة إليهم وجهاً من وجوه الثقافة الفرعية التي تزاحم متطلبات الثقافة المركزية للمجتمع العربي التي يتوارثها الأبناء من آبائهم بالمُحاكاة، وذلك من أسباب اتّساع الفجوة الثقافيّة بين الجيل القديم والجيل الجديد، وإنّ الغالبية العظمى من جيل الآباء الذين عاشوا عصر ما بعد الحداثة لا يمتلكون المؤهلات الثقافيّة الكافية في التعامل مع هذه الفجوة، ما يعني أنّ كثيراً من جسور التواصل بينهم وبين أبنائهم صارت مقطوعة.

وهذا الحال يجعل من الأنمي وأمثاله ظاهرة اجتماعية تستحقّ الدراسة والمتابعة من قبل مؤسّسات البحث العلمي ومؤسّسات التبليغ الديني والمؤسّسات الثقافيّة في عالمنا العربي والإسلامي، فهذه المؤسّسات قادرة على تشخيص الموقع الدقيق الذي يحتله الأنمي من ثقافة أجيالنا، كمرحلة أولى لوضع الأساليب الصحيحة في التعامل معها، ومن ثم إعانة أولياء الأمور والمربّين الذين هم على احتكاك مباشر بالأجيال لتقليص الفجوة بينهم وبين الجيل الجديد، للحدّ من مخاطر الأنمي ولتحقيق المنفعة القصوى منه في الوقت نفسه.

ويسعى هذا الكتاب إلى قطع شوط في هذا الطريق عبر العمل على تحقيق هدفين يسيران جنباً إلى جنب: الأول يتمثل بإثارة الحديث عن ظاهرة الأنمي في أوساطنا النخبوية بعد أن استشرت بقوة في أوساط الجيل العربي، والثاني يتمثل بالتعريف وتوسيع الفهم بالأنمي، بسلبياته وإيجابياته؛ لذا فإنّ هذا الكتاب يمثّل بإذن الله تعالى مصدراً نافعاً لكلّ الأطراف المعنية بعالم الثقافة والإصلاح الاجتماعي من الباحثين والمبلّغين والمعلّمين وأولياء الأمور وحتّى شريحة الشباب العربي أنفسهم.

كما يطمح لتحفيز أصحاب القرار وأرباب المؤسّسات الإعلامية على مزيد من الاهتمام بإيجاد بدائل صحية في مجال الإعلام الموجّه للجيل الناشئ، فهذا الاهتمام

أصبح ضرورياً جداً لمساعدة أولياء الأمور على مهمّتهم للتقليل من ارتباط أبنائهم بالأنمي، ثمّ التقليل من مخاطره وسلبياته، بل وإيجاد غرس ثقافي سليم نابع من صميم بيئتنا العربية والإسلامية، ما يعزّز الثقافة المركزية لمجتمعاتنا ويقلّل من الازدواجية في الهوية والمسخ الثقافي لدى الجيل العربي.

ملحق: نماذج من الأنميات التي اشتهرت لدى الجيل العربي في المرحلتين الثانية والثالثة

ت	اسم الأنمي:	تاريخ الصدور الأصلي:	يندرج تحت تصنيف:	عدد الحلقات:
١.	سيف النار Hokuto no ken	١٩٨٤-١٩٨٧	شونن، حركة، خيال علمي	١٥٢
٢.	دراغون بول Dragon Ball	١٩٨٦ - ١٩٩٦	شونن، حركة، خارق للطبيعة	٢٧٧
٣.	أبطال الديجيتال Digimon Adventure	١٩٩٠-٢٠٠٠	كودومو، حركة، خارق للطبيعة	٥٤
٤.	صقور الأرض Sangokushi	١٩٩١-١٩٩٢	سينين، تاريخي، حركة	٤٧
٥.	نيون جينسيس إيفانجيليون Neon Genesis Evangelion	١٩٩٥ - ١٩٩٦	شونن، ميكا، حركة، خيال علمي	٢٦
٦.	المقاتل النبيل Virtua fighter	١٩٩٥-١٩٩٦	شونن، حركة، مغامرات	٣٥
٧.	أجنحة كاندام Mobile Suit Gundam Wing	١٩٩٥-١٩٩٦	شونن، ميكا، خيال علمي، حركة	٤٩
٨.	المحقق كونان Detective Conan	١٩٩٦-...	شونن، غموض، مغامرات	١٠١٩...
٩.	بوكيمون Pokémon	١٩٩٧ - ...	كودومو، كوميديا، حركة	١٠٠٤
١٠.	ون بيس One Piece	١٩٩٩ - ...	شونن، كوميديا، مغامرات	٩٩١...
١١.	يو غي يو Yu-Gi-Oh	٢٠٠٠-٢٠٠٤	شونن، حركة، سحر، مغامرات	٢٢٤
١٢.	صراع البلابل BEY BLADE	٢٠٠١-٢٠٠٣	كودومو، لعبة، حركة	١٥٤
١٣.	الفتى آسترو Astro Boy	٢٠٠٣	كودومو، ميكا، خيال علمي، حركة	٥٠
١٤.	بليتش Bleach	٢٠٠٤-٢٠١٢	شونن، خارق للطبيعة، حركة	٣٦٦

.١٥	دورايمون Doraemon	٢٠٠٥	كودومو، مغامرات، خارق للطبيعة	٨٣٩
.١٦	كود جياس code geass	٢٠٠٦- ٢٠٠٧	شونن، ميكا، حركة، خيال علمي	٥٠
.١٧	مفكرة الموت Death Note	٢٠٠٦- ٢٠٠٧	شونن، غموض، خارق للطبيعة	٣٧
.١٨	جينتاما Gintama	٢٠٠٦- ٢٠١٨	شونن، تاريخي، كوميديا، حركة	٣٦٧
.١٩	ناروتو Naruto	٢٠٠٧ - ٢٠١٧	شونن، حركة، خارق للطبيعة	٥٠٢
.٢٠	بي بو با pi po pa	٢٠٠٨- ٢٠٠٩	كودومو، كوميديا، خارق للطبيعة	٥١
.٢١	الخيميائي الفولاذي Fullmetal Alchemist: Brotherhood	٢٠٠٩- ٢٠١٢	شونن، حركة، خيال علمي	٦٩
.٢٢	القناص Hunter x Hunter	٢٠١١ - ٢٠١٤	شونن، حركة، خارق للطبيعة	١٤٨
.٢٣	هاي سكول إكس دي إكس High School DxD	٢٠١٢	إيتشي، شياطين، مدرسي، حريم.	٣٦
.٢٤	هجوم العمالقة Attack on Titan	٢٠١٣ - ...	شونن، حركة، خارق للطبيعة	٧٥...
.٢٥	يوكاي واتش Yo-kai watch	٢٠١٤ - ٢٠١٨	كودومو، كوميديا، شياطين	٢١٤
.٢٦	طوكيو غول Tokyo Ghoul	٢٠١٤ - ٢٠١٨	شونن، شياطين، رعب، غموض	٤٨
.٢٧	رجل الضربة الواحدة One-Punch Man	٢٠١٥- ...	شونن، حركة، كوميديا، خارق للطبيعة	٢٤
.٢٨	قاتل الشياطين Kimetsu no Yaiba	٢٠١٩	شونن، شياطين، حركة	٢٦
.٢٩	جوجوتسو كايسن Jujutsu Kaisen	٢٠٢٠ - ٢٠٢١	شونن، شياطين، حركة، خارق للطبيعة، مدرسي	٢٤

إقرأ أيضاً عن المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية



هذا الكتاب

هذا الكتاب يركز على موضوع مهم جدا من مواضيع الإختراق الثقافي الذي تتعرض له الاجيال العربية في عصرنا الحاضر، ومع أهميته الكبيرة إلا أنه لم يلقَ الاهتمام الكافي بالدراسة والتحليل كما لم يتخذ مكانه المناسب من النقاش التوعوي والثقافي في مجتمعنا، لذا فالغرض الأساس من هذا الكتاب هو جعل المربين والمبلغين يلتفتون الى حقيقة الخطر الذي يحمله الأنمي لمجتمعاتنا العربية والاسلامية

إن مما يضاعف خطر ظاهرة الأنمي هو استهانة الجيل الأقدم بهذا المنتج الثقافي، فكثير من الآباء والمعلمين والمثقفين ينظرون اليه نظرة ازدراء باعتباره مجرد «كارتون» ويقيسون تأثيره على ما كانوا يألفونه من الرسوم المتحركة التي كانت في زمنهم، ولهذا فقد أصبحت الأجيال العربية الجديدة معرضة بشكل مباشر للمخاطر الشديدة للأنمي من دون كوابح رقابية وتوجيهية

ولهذا يحتل هذا الاصدار مكانة متميزة في سلسلة الاختراق الثقافي ويمثل خطوة فريدة من نوعها تلفت انظار الباحثين والمعلمين والمبلغين وأولياء الأمور لأهميته وتشجعهم على تسليط الضوء عليه أكثر والعمل على توعية الجيل الجديد بمخاطره





تطبيق المركز الاسلامي
للدراسات الاستراتيجية

www.iicss.iq
info@iicss.iq